
ALT!
DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE
retro GAMER
1/2023
Dezember 2022, Januar, Februar 2023
Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85
35 JAHRE STREET FIGHTER
commodore 64
40 Jahre
Der beliebteste aller Heimcomputer ist noch immer „on"
Wir reisen durch vier Jahrzehnte des Commodore 64
Top-Spiele, wichtige Firmen, Hardware-Versionen
BIOSHOCK
Wie aus *System Shock* & Co. ein Mainstream-taugliches „Weltsimulation"-Actionspiel wurde
WONDER BOY
Normalerweise bleiben Serien ihrem Genre treu. Westone aber wechselte munter durch
KICK OFF 2
Die Dauer-Dribbel-Hektik von Dino Dini war nicht unumstritten. Teil 2 legte taktisch nach
4 198107 812902 01

NEOGEO /// POLYMEGA

MVS X MULTI VIDEO SYSTEM

Polymega Base Unit + Wireless Controller (universal)

RetroN Sq
129,99

499,99

599,99

RetroN 5
249,99

59,99
Admiral N64 Joypad

69,99
Smartboy

129,99
Xbox DUKE Wire Controller (Cortana Limited Edition)

69,99
X91 Wired Controller black

149,99
Supaboy Black Gold Edition

119,99
SupaRetroN HD

89,99
Mega Retron HD

119,99 119,99
Retron 2 HD in gray and black

79,99 79,99
Retron 1 HD in black and gray and white

239,99
RetroN 5 HD LIMITED EDITION

139,99
Retron 3 HD in Red

ARCADE1UP

499,99
Midway Legacy Edition

599,99
BUNDLE Mortal Kombat Cabinet mit Riser und Hocker

499,99
BANDAI NAMCO Legacy Ed.

499,99
Capcom Legacy Edition

139,99
Retron 3 HD in Black

Alle Markennamen, Warenzeichen, Logos und Abbildungen sind Eigentum ihrer rechtmäßigen Eigentümer.

WWD WORLDWIDE DISTRIBUTION GmbH

LIEFERKOSTEN NORMAL: 10 €, GERÄTE: 36 €
* LIEFERKOSTEN 60 € (SPEDITIONSVERSAND)

info@worldwidedistribution.de
Tel: 07721 9912177, Fax: 07721 9938659

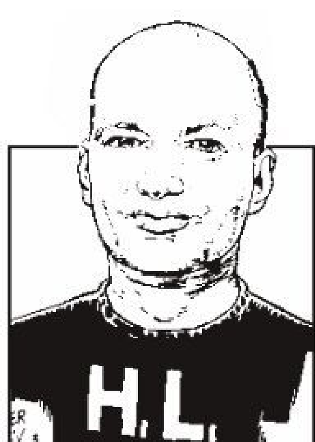
NEOGEO ARCADE1UP /// POLYMEGA HYPERKIN www.worldwidedistribution.de



Anatol Locker



Harald Fränkel



Heinrich Lenhardt



Jörg Langer



Michael Hengst



Roland Austinat



Stephan Freundorfer



Winnie Forster

retro* GAMER



Willkommen bei Retro Gamer 1/2023!

Für die meisten von euch ist es November 2022, wenn ihr dies lest, aber Retro Gamer ist eben seiner Zeit voraus und liegt außerdem bis Januar 2023 am Kiosk – die Nummerierung passt also schon. Sehr gut passt sie sogar zur Titelgeschichte: Denn während in den USA der C64 bereits im August 1982 auf den Markt kam – dieses 40-Jahre-Jubiläum feiern wir –, dauerte es bis zum Marktstart in Deutschland noch bis Januar 1983.

Nicht zu den allerersten Käufern, aber doch noch zur ersten Welle gehörte ein gewisser Jörg Langer, der sich an Weihnachten mit einem Commodore 64 beschenken ließ. Ob ich auch Spielejournalist geworden wäre, wenn ich mir damals etwas anderes gewünscht hätte? Der „Brotkasten“ hat mir eine neue Welt eröffnet, hat meinen Freundeskreis erweitert, in mir die Lust aufs Programmieren geweckt. Er bestimmte jahrelang einen großen Teil meiner Freizeit und führte mich über den Amiga und den PC 1994 in meinen ersten Redakteursjob bei *PC Player*.

Was den Commodore 64 so erfolgreich machte? Sicher die Grafik- und Soundfähigkeiten. Die relativ einfache Programmierbarkeit. Die Leichtigkeit des Raubkopierens. Die versteckten Systemressourcen, die nach und nach durch Tricks findiger Coder hervorgekitzelt wurden (und noch bis heute werden). Vielleicht sogar sein harmlos-langweiliges Aussehen samt Schreibmaschinen-Tastatur. Nicht zuletzt war es sein Preis, der nach hohem Einstieg bald fiel. Das führte zu großem Absatz, der große Absatz machte den C64 spannend für die Studios und Publisher, und deren Spiele sorgten abermals für steigenden Absatz.

Wir feiern auch andere Jubiläen in diesem Heft, etwa **35 Jahre Street Fighter**. Und haben auch sonst wieder die Mischung aus „ganz alt“ und „weniger alt“, die ihr schätzt. So berichten wir vom immersiven Actionspiel **Bioshock**, dem Genre-wechsle-dich-Wunder **Wonder Boy** oder wählen die **25 besten Lightgun-Spiele**. 8-Bit-Weltraumpiloten lesen über **Elite**, Arcade-Fans über **Super Space Invaders ’91**. Auch unsere deutschen Spieleveteranen wie **Michael Hengst, Anatol Locker, Stephan Freundorfer, Harald Fränkel** oder **Winnie Forster** waren wieder fleißig. Von einem anderen werden wir hingegen nie wieder Neues lesen dürfen: Kurz nach Heftschluss von Retro Gamer 4/2022 ist mein geschätzter Kollege **Mick Schnelle** verstorben – siehe Nachruf.

Schon seit geraumer Zeit gibt es durch die generelle Weltlage einen enormen Preisanstieg für den **Rohstoff Papier**. Zu allem Übel sind nicht nur die Kosten für Papier auf das Zwei- bis Dreifache angezogen, sondern es gibt auch zu wenig Angebotsmenge, insbesondere von höherwertigen Sorten. Deshalb haben Verlage aller Größen seit Monaten eine echte Herausforderung zu meistern: überhaupt noch genügend Papier für die eigenen Hefte kaufen zu können. Die konkrete Konsequenz für die aktuelle Retro-Gamer-Ausgabe ist eine Umfangsreduktion in Höhe von acht Seiten. Wir haben natürlich nicht bei den neu geschriebenen Artikeln deutscher Autoren gespart, sondern bei den Übersetzungen (es fiel ein Achtseiter zu Codemasters-Budgetspielen aus dem Plan).

Wir hoffen, dass diese Maßnahme unseres Verlags eine temporäre bleibt und wir 2023 wieder auf die gewohnten 180 Seiten gehen können. Als Redaktion haben wir keinen Einfluss auf die Weltlage – wohl aber auf unsere Arbeit. Und die machen wir weiterhin so gut für euch, wie es uns nur möglich ist!

Euer Jörg Langer
Externe Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer



retro GAMER

INHALT 1/2023

Dezember 2022, Januar, Februar 2023



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

40 JAHRE C64

010 Die Anfänge, das Jahr 1982
012 Die Jahre 1983 und 1984
014 Die Jahre 1985 und 1986
016 Die Jahre 1987 und 1988
018 Die Jahre 1989 und 1990
020 Von den 90er Jahren bis heute
022 Erinnerungen der C64-Prominenz

RETRO-REVIVALS

008 Bruce Lee
Stephan „Bruce“ Freundorfer hüpfte und kämpfte in zahlreichen Bildschirmen

036 Bushido Blade
Michael Hengst erinnert an ein Kampfspiel, das dank Replay für Schadenfreude sorgte

056 Samantha Fox Strip Poker
Sie zog sich nur für Harald Fränkel aus, auch wenn man im Pixelbrei nicht viel erkannte

088 Jagged Alliance 2
Anatol Locker erklärt, wieso ihn *JA2* sowohl sehr gefrustet als auch fasziniert hat

118 Critical Mass
Roland Austinat ist zu einem Adventure zurückgekehrt, in dem es ums Weltende geht

146 Destruction Derby
Winnie Forster ist ohne Rücksicht auf seine Karosserie in die PS-Manege gefahren

KLASSIKER-CHECK

006 Red Dead Redemption
Winnie Forster spannt den Bogen von *Red Dead Revolver* bis zum *RDR*-Nachfolger

042 Summer Games
Roland Austinat spielte viel lieber *Summer Games* als eine gewisse Zehnkampf-Rüttelei

044 Decathlon
Harald Fränkel schwört aufs Rütteln – und schaffte für Retro Gamer einen neuen Rekord

100 Battlefield 1942
Fahrzeuge, 64 Spieler, Ticketsystem: Michael Hengst erinnert an den Online-Vorreiter

158 Apidya
Biene statt Raumschiff: Stephan Freundorfer analysiert „den besten Amiga-Shooter“

MAKING OF

024 Bioshock
System Shock, Thief und *Deus Ex* führten zu diesem „immersiven Weltsim-Actionspiel“

032 Demon Attack
In diesem *Galaxian*-Nachfahren haben die Dämonen gelernt, blitzschnell auszuweichen

038 Donkey Kong Land
Vorgerenderte Edel-Grafik auf dem Game Boy? Dieser Port bewies, dass das ging!

058 Kick Off 2
Im Making-of verrät Designer Dino Dini, welche Kritik an seinem Spiel ihn extrem störte

078 Nocturne
Ende der 90er schickte uns Terminal Reality auf dem PC gegen Zombies und Werwölfe

090 Mr. Driller
Wie wäre es, wenn wir in *Tetris* ein Männchen packen, das sich nach unten durchbohrt?

140 Agony
Als schießende Eule fliegen wir im Shoot-em-up durch eine schöne Dark-Fantasy-Welt

148 D&D: Warriors of the Eternal Sun
Für Sega programmierte Westwood dieses RPG, das die *D&D*-Hohlwelt-Regeln nutzte

LEUTE & FIRMEN

112 The Sales Curve
Jane Cavanaghs Firma hieß später SCi, übernahm Eidos und wurde Teil von Square

120 Software Invasion
Nach guten BBC-Micro- und mäßigen C64-Spielen machte das Studio *Lawnmower Man*

152 Auf dem Sofa: Franz Lanzinger
Franz schuf Klassiker wie *Crystal Castles* und *Ms. Pac-Man,* schreibt und spielt Klavier

165 Nachruf auf Mick Schnelle
Der langjährige Retro-Gamer-Autor ist im Juli verstorben – ein Nachruf von Jörg Langer

SCHWERPUNKT

046 35 Jahre Street Fighter
Wie ein Prügelspiel zum Genre-Vorreiter wurde – und seit 35 Jahren aktuell bleibt

082 Die Frühzeit der CD-ROM
Neben den üblichen Verdächtigen war auch eine britische Firma Vorreiter der CD

132 Die 25 besten Lightgun-Spiele
Mangels Röhrenfernseher aus der Mode gekommen, aber noch nicht tot: Lightguns

FÜR SAMMLER & GENIESSER

030 Die Unkonvertierten
Automaten-Spiele, die wir gerne zu Hause hätten, wie *2 Spicy* und *Polygonet Commanders*

076 Lost in Translation
Warum japanische Titel wie *Panel de Pon* im Westen anders aussahen – und hießen

108 Schneider-CPC-464-Spiele
Sammler-Check zu Deutschlands (vermutlich) zweitbeliebtestem 8-Bit-Home-Computer

160 Homebrew
In dieser Homebrew-Folge stellen wir *Final Assault, Tiny Dungeons, From Below* u. a. vor

164 LOAD "NEUES SPIEL",8,1
Harald Fränkel über zwei Retro-Perlen: *Metal Dragon* und *Aztec Challence* (ColecoVision)

168 Retro-Feed
Leserpost, Termine und Retro-News, diesmal mit *Eye of the Beholder* für Commodore 64

HISTORIE & EXPERTENWISSEN

064 Wonder Boy
Diese Historie behandelt die Evolution des Wunderknaben bis hin zum „RPG Lite“

094 Elite
1984 startete das grandiose Weltraumspiel – wir beleuchten Original, Ports und Nachfolger

102 Paradroid
Andrew Braybrook erklärt euch, was ihn bei der Entwicklung des C64-Klassikers antrieb

124 Super Space Invaders '91
Entführte Kühe und brachiale Power-ups: An dieser Fortsetzung war so einiges super

RUBRIKEN

003 Editorial
166 Retro-Gamer-Abo-Angebot
170 Vorschau, Impressum







RETRO-HARDWARE

... VON BRANDNEU BIS STEINALT

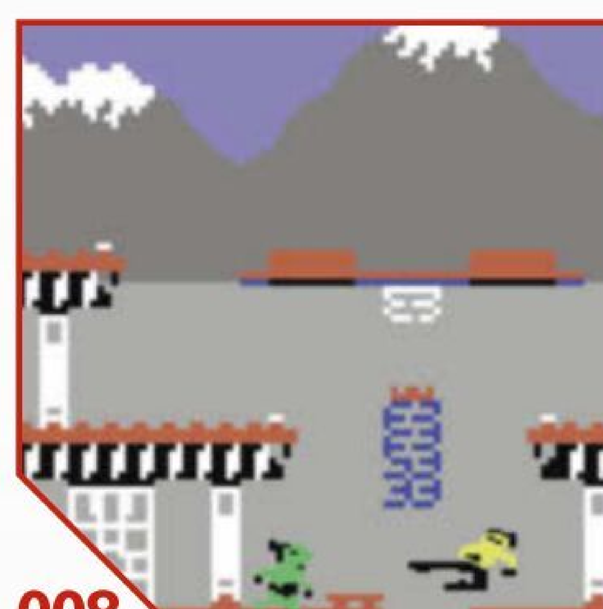

010


082


108

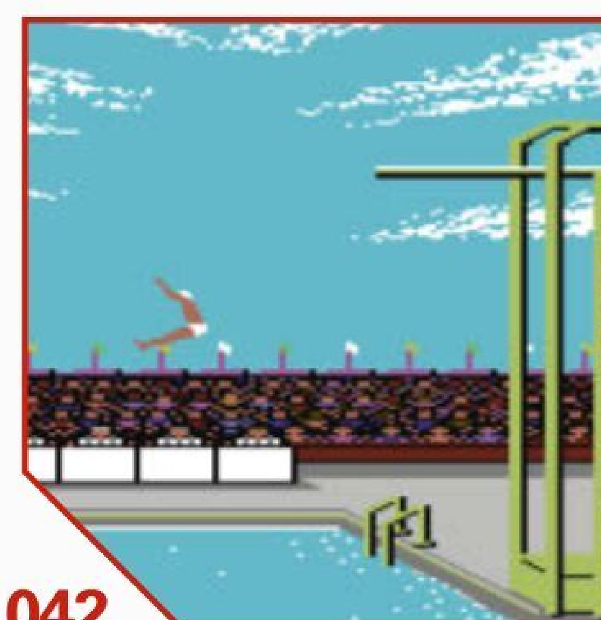

132


006


008


024


038


042


046

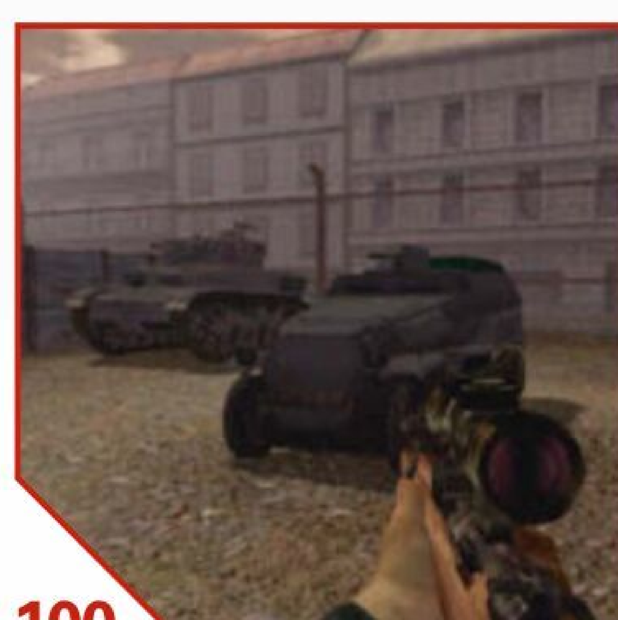

058

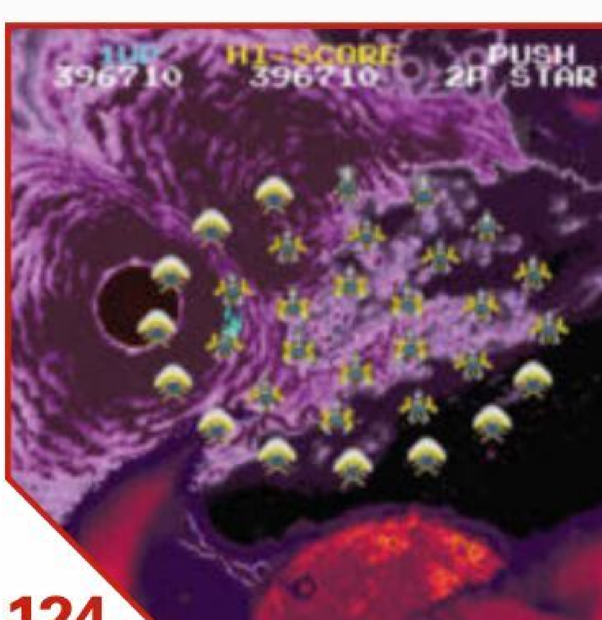


064



094


100



124

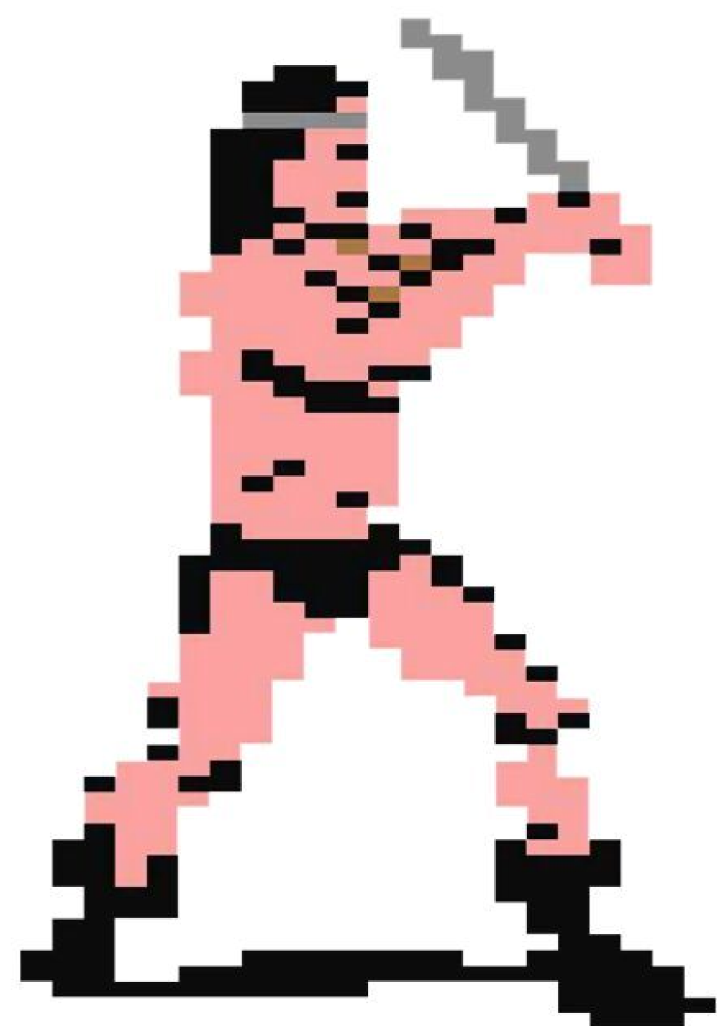


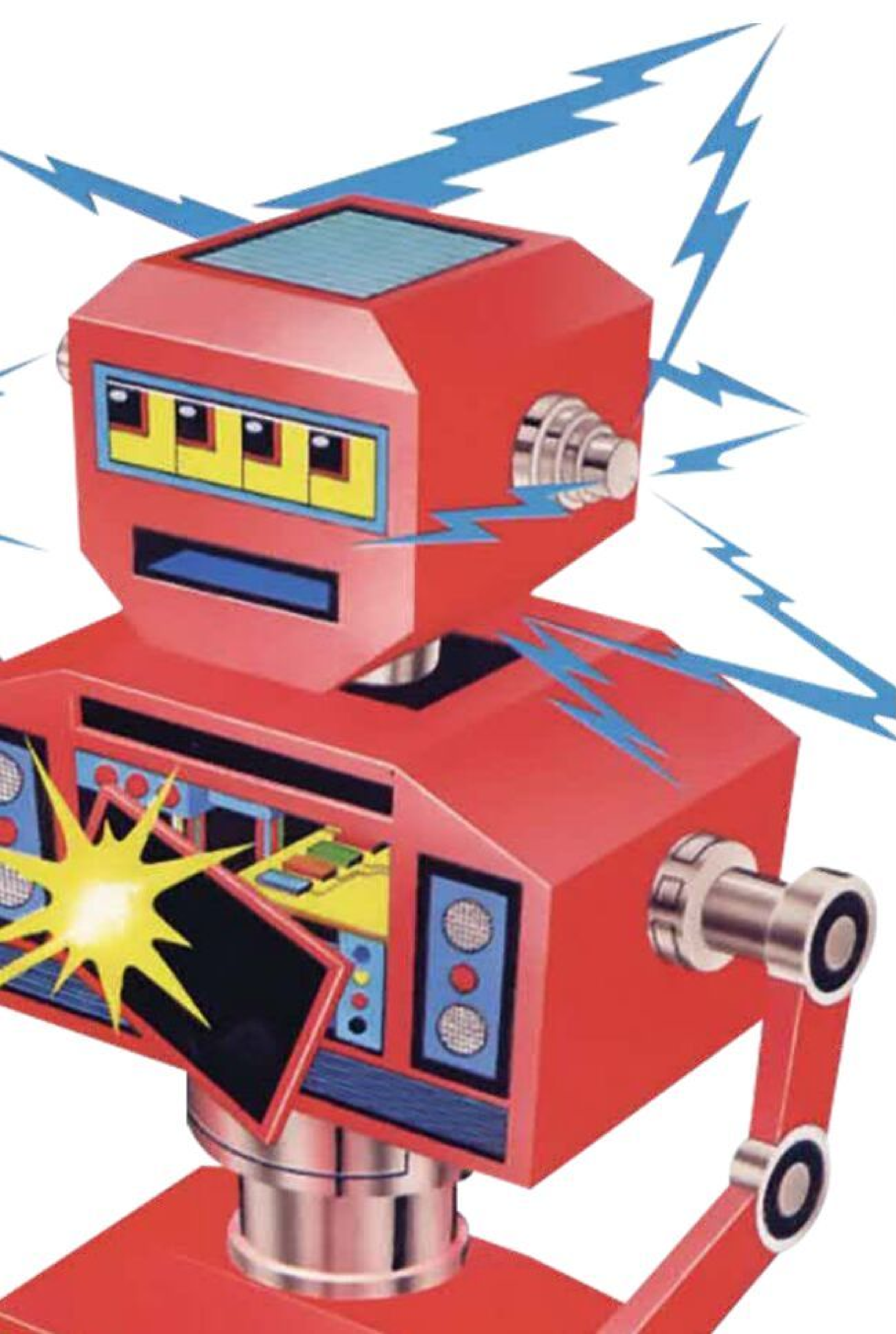
146


148



158





RED DEAD REDEMPTION

Mit dem 3D-Gangster-Trip *Grand Theft Auto III*, dem Bestseller des Jahres 2001, legt sich das junge Rockstar-Label ein unerschütterliches Fundament und schafft eine Action-Marke, an deren Erfolg keine andere herankommt … denkt man. Doch eine urwüchsige und weitschweifende Open-World-Variante mausert sich zum Hit, der *GTA*-Größe erreicht, ja fast überflügelt, obwohl nur für Konsole, nicht PC erhältlich. Zwölf Jahre nach seinem Debüt feiern wir das Cowboy-Epos *Red Dead Redemption* als einen Klassiker der Game-Moderne.

Die meisten Genres, die vor 100 Jahren in den Massen- und Unterhaltungsmedien, Groschenheften, Kino und Comics aufkommen, dienen später auch dem Videospiel als beliebte Settings. Lediglich den uramerikanischen Mythos „Western" behandeln Software-Designer im Vergleich zu tausendfacher SF, Fantasy, Krimi und Horror stiefmütterlich und selten. 1975 erscheint *Western Gun* alias *Gunfight* als erster TV-Automat mit Mikroprozessor und es gibt ein paar Duell-, Lasso- und Rodeo-Module in der Atari-Frühzeit. 1983 folgt von Exidy der Automat *Custer's Revenge*, ein übles Indianer-Gemetzel. Für Heimcomputer bringt Accolade 1985 das Adventure *Law of the West,* SSI das Taktikspiel *Six-Gun Shootout* und Capcom das scrollende *Gun Smoke*, Rare 1986 das isometrische *Gunfright*. Infogrames produziert 1989 das ulkige *North & South* (im Klassiker-Check 2/2022).

Doch in den folgenden zehn Jahren sucht man Wild-West-Spiele mit der Lupe. Als Rockstar Anfang des neuen Jahrtausends *Read Dead Revolver* veröffentlicht (siehe Denkwürdige Momente 2), verpufft die 3D-Ballerei unbemerkt vom PS2- und Xbox-Mainstream – und ebenso die Ankündigung eines stark erweiterten Sequels. Ein KFZ- und Dauerfeuer-loses *Grand Theft Auto* im ollen Westen? Dieses Rockstar-Versprechen haut damals keinen um.

Obwohl Rockstar die stärksten *GTA*-Elemente, Storytelling, Steuerung und Missionslogik übernimmt, statt das Rad neu zu erfinden, ist *Red Dead Redemption* mehr als ein Aufguss im neuen Kostüm. Der Held ist ein alternder Ex-Outlaw, der Frieden sucht. Der eigentliche Hauptdarsteller aber ist die Spielwelt, die eine starke Wirkung hat und für viele Sony- und Xbox-Spieler eine völlig neue Gamepad-Erfahrung bedeutet. Wo *GTA III* hektische City ist – Beton und Asphalt, Motoren, Automatikwaffen und moderne Neon-Sünden –, ist *RDR* retro, Idylle und Landleben. Halb verklärt *RDR* das Dorf und die Prärie der US-Pionierzeit, halb gibt es sich zynisch wie ein Italo-Western. In jedem Fall hat das Auf-dem-Sattel-Leben einen ganz anderen Rhythmus als Rockstars Großstadtkarrieren.

Fauna und Flora, die *GTA III* und *GTA IV* weitgehend fehlen, sind John Marstons ständige Begleiter, mal nur Ablenkung, mal Gefahr, mal Medizin. *GTA* ist ein Fahrsimulator plus Ballern, während sich *RDR* in mehrerlei Hinsicht dem Fantasy-RPG nährt: Dem Spiel liegt eine vergilbte Karte des Grenzgebiets bei. Überquert man nach zehn Stunden erstmals den Rio San Luis und reitet ins Pistolero-Land Mexiko, ist das ein aufregendes und erhebendes Gefühl – wie die Entdeckung eines *Ultima*-Kontinents oder eines *Monster Hunter*-Reviers. Nicht eine Handvoll Dollar, sondern die weite Landschaft, ihre Atmosphäre, ihr Klima sind Motivation und Reiz von *RDR*.

Dass sich die 3D-Umgebung, Natur und Licht so authentisch und echt anfühlen, liegt auch am Entstehungsort des Spiels: Die Angel Studios residieren nicht in New York, Tokio oder Shenzhen, sondern in einer südkalifornischen Hügellandschaft, ganz nah an Mexiko. Beim Weltdesign inspirieren sich die Kreativen nicht aus zweiter Hand, sondern schöpfen aus dem Vollen ihrer paradiesischen Umgebung.

Back to Nature: Der ewigen Cyber-Soldaten und Fantasy-Hexer müde, bejubeln Spieler und Presse *RDR*. Nur in Deutschland hört man ein paar Stimmen, die „Eigenheiten des Spielsystems" kritisieren: „Wir hätten uns in Sachen Weltsimulation etwas mehr erwartet", beklagt Jörg Langer, ebenso „derbe Sprache und explizite Gewalt" und „viele kleine Komfort- und Designmängel". Dennoch vergibt auch Jörg in *GamersGlobal.de* 9.0.

Red Dead Redemption entpuppt sich als Dauerläufer, dessen Fan-Gemeinde über die Jahre nicht schwindet, sondern wächst. Auf die Community hört Rockstar, bringt DLCs, Maps und neue Spielmodi – Jahre bevor das üblich wird. So bleibt die Wild-West-Nostalgie modern, wird Ende 2016 in die PlayStation-Cloud aufgenommen und 2018 „Xbox One X enhanced" von 720p auf 4K hochgerendert. *



Von Winnie Forster

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DIE VORLÄUFER



Ross und Reiter

Weites Land, in dem gute und böse NPCs ihrem Tagwerk nachgehen, und wo sich hinter Bergrücken Geheimnisse verstecken: Das gibt es schon Mitte der 80er in amerikanischen *Ultima*-CRPGs. Doch erst *Ocarina of Time* macht 1998 die virtuelle Märchenwelt plastisch und 3D-begehbar. Das Terrain wird zum Hauptdarsteller, die Reise eine meditative Erfahrung, als Ruhepause zwischen dramatischen Kämpfen. Das Reitpferd als treuer Gefährte: Auch Sonys melancholischer *Shadow of the Colossus*-Ritt von 2005 war sicher Ideengeber.

DER VORGÄNGER



Capcoms vergessene Cowboys

In den Wilden Westen geraten Rockstar und Take 2, weil sie Ende 2002 die kalifornischen Angel Studios kaufen (Kinofilm-Effekte für *Der Rasenmähermann*, *Gun Smoke* für Capcom). Die Japaner ziehen sich zurück, aus Angel wird Rockstar San Diego. 2004 erscheint *Red Dead Revolver* für PS2 und Xbox. Noch reichlich unpoliert, enthält das 3D-Actionspiel schon viele Elemente von dem, was wir in *RDR* wiederfinden: malerische Sonnenuntergänge, Dampfzugverfolgung im Galopp, Poker und natürlich ungezählte Duelle und Schießereien.

DARUM EIN KLASSIKER



Whiskeybar und Lagerfeuer

John Marstons Abenteuer spielt 1911, der Westen ist nur noch an seinen Rändern wild. Der Held verdingt sich auf einer Farm, hütet das Vieh und erledigt Coyoten. Lukrativere Nebenjobs reißen wir als Steckbriefe von der Hauswand und verlieren dabei Johns Ziel nicht aus den Augen: Die einstigen Gang-Kumpels aufzuspüren und zu töten, damit ein korrupter Gouverneur Johns Familie freilässt. Gespeichert wird am Lagerfeuer, Kutschen dienen als Teleporter. Dampfzug und Gatling-Gun wirken in dieser Welt wie Fremdkörper: bedrohliche Zeichen der dämmernden Moderne.

MULTIPLAYER



Solo oder mit der Bande?

Die Story von *RDR* feiert den einsamen Kämpfer. Doch schon *Red Dead Revolver* bot „Last man standing" und zwei Splitscreen-Varianten, in denen man mit Bots und Kumpels fightet oder neue Kostüme freischaltet. *Red Dead Redemption* hat dann erstmals echte Online-Gefechte: 16 Spieler kämpfen gegeneinander oder als Bande in Deathmatch- und Capture-the-Flag-Szenarios und bergen Munition und Power-ups aus versteckten Holzkisten. *RDR 2* führt dann zu *Red Dead Online*, ein Koop-Abenteuer für vier und ein Shoot-out-Spielplatz für 32 Pistoleros.

DAS LANGE NACHLEBEN



DLC-Zombies und 4K-Wiedergänger

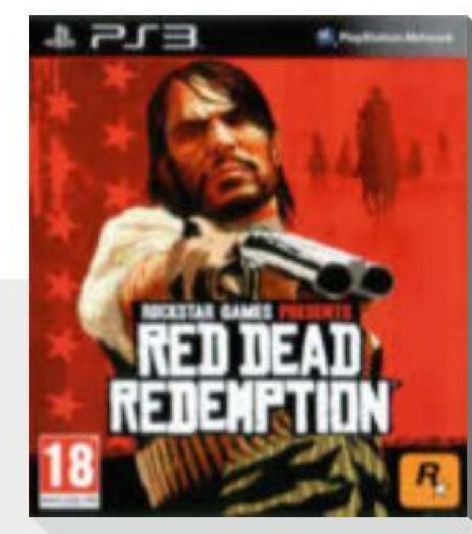
Die auf Teil 2 wartende Community vertröstet Rockstar mit Download-Nachschub, Maps und Missionen – und bereits im Oktober 2010 mit der Stand-alone-Erweiterung *Undead Nightmare.* Das Wildwest-Setting versteht sich vortrefflich mit modrigem Horror, Galgenberg, Friedhofhügel und Geisterstadt. *Undead Nightmare* kommt später auch auf DVD raus, samt neuer Knarre aus Körperteilen und Weihwasser als Waffe; sogar die vier Pferde der Apokalypse lassen sich im Grusel-Western finden und zähmen. Als Online-Modi gibt's „Festung" und „Landraub".

DIE FORTSETZUNG



Glorreiche Rückkehr nach acht Jahren

Kaum eine Fortsetzung wird so herbeigesehnt wie *Red Dead Redemption 2* – und kaum eine lässt sich länger Zeit: Acht Jahre nach dem Erstling wird *RDR 2* zum „größten Wochenende der Entertainment-Geschichte" (Wikipedia), macht in nur drei Tagen über 725 Million Dollar. Nach zwei Wochen überholt es die Gesamtverkäufe von *RDR* und gilt heute als der nach *GTA V* plattformübergreifend „größte Launch der Entertainment-Geschichte". Verkaufszahl bis heute: rund 45 Millionen – was nicht zuletzt an *Red Dead Online* liegt, das im Prinzip ein eigenes Spiel ist.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** PLAYSTATION 3, XBOX 360
» **PUBLISHER:** ROCKSTAR (TAKE 2)
» **ENTWICKLER:** ROCKSTAR SAN DIEGO
» **VERÖFFENTLICHT:** 2010
» **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

Was die Presse sagte …



Man!ac 7/2010, 93 %

„Grand Theft Horse: So schön wurde der Wilde Westen in einem Spiel noch nie illustriert, vor allem die stimmungsvollen Umgebungen haben es mir angetan. Missionsstruktur und die erstklassigen Storysequenzen müssen hinter *GTA* nicht zurückstecken. Dazu gibt es Detailverbesserungen, mehr Checkpoints, freiere Speichermöglichkeiten und ein Zielsystem, das weniger begabten Revolverhelden unter die Arme greift. Vielleicht könnten manche Reisewege etwas kürzer sein (...) außerdem agiert John Marston gelegentlich etwas steif. Nur kleine Makel in einem Meisterwerk. (*Ulrich Steppberger*)

Was wir denken

Red Dead Redemption ist nicht so karg und kantig wie der *Revolver*-Vorläufer, aber auch nicht ganz so detailüberladen wie das gewaltige Sequel. Stattdessen das Beste aus beiden Welten: Ein fein gepixelter Abenteuer-Ritt, der sich trotz Open-Welt-Freiheit sowie Neben-Quests jeder Größe ausgewogen anfühlt und sich heute noch tadellos spielt.



Bruce Lee

KUNG-FU-KAMMERSPIEL



» **PUBLISHER:** DATASOFT
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **HARDWARE:** C64, ATARI 8-BIT & CO.

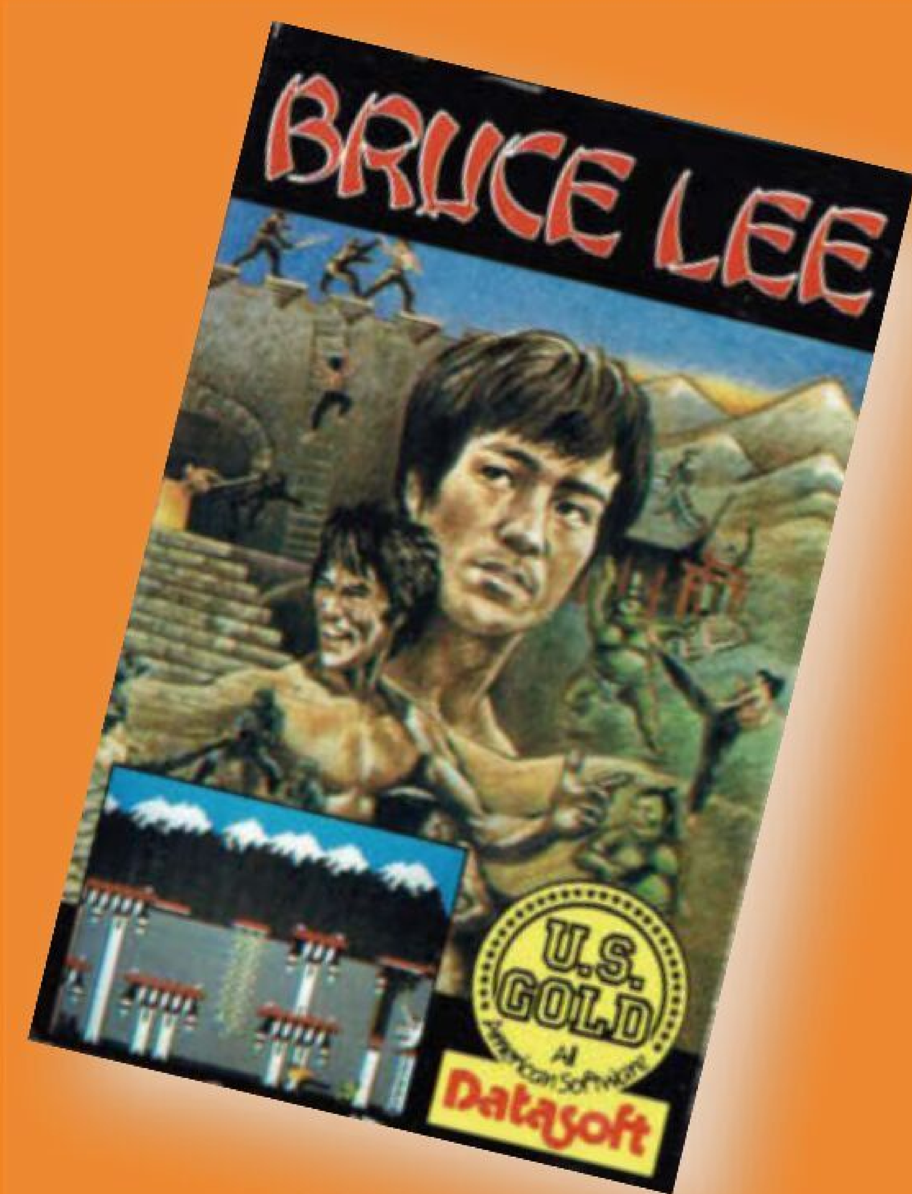
Von Stephan Freundorfer

Mein Jahr 1985 stand voll und ganz im Zeichen des Computerspiels – der Commodore 64 bekam Diskette um Diskette gefüttert, ein wahrer Schwall wegweisender Werke fand im Wochenrhythmus in mein Kinderzimmer. Ich probierte und spielte sie alle, aber langsam kristallisierten sich Genres heraus, die mich mehr faszinierten und länger beschäftigten als andere. Kampfsporttitel beispielsweise, nachdem Karate Kid im Kino und Karate Champ im Foyer meine Leidenschaft für Schwarzgurtträger entflammt hatten und nun auf dem heimischen Fernseher die explodierende Faust den Weg wies. Oder Proto-Jump-and-runs wie Miner 2049er oder Jumpman, bei denen Bildschirm um Bildschirm jeder Winkel erhüpft werden wollte und deren Pixelgenauigkeit mangelnde Akkuratesse streng bestrafte.

Und dann kam da plötzlich Datasofts *Bruce Lee*. Das erste Leuchten in meinen Augen beim Einlegen der Diskette war allerdings dem Hersteller geschuldet – mit der Umsetzung von Automaten (*Pooyan*) und Lizenzen (*Zorro*) kannte der sich nämlich aus. Der Titelheld indes war mir herzlich egal. Bruce Lee und Hongkong-Martial-Arts-Streifen wie *Die 36 Kammern der Shaolin* waren mehr was für die Halbstarken der 1970er und interessierten einen Generation-X-Milchbart wie mich nur wenig. Dennoch lernte ich die Reinkarnation des legendären Kampfkünstlers von der ersten Spielminute an lieben. Datasofts *Bruce Lee* war eine perfekte Kombination aus den beiden Genres, die mir zu dieser Zeit den Großteil meiner Nachmittage versüßten.

Im Gegensatz zu den reinen Duelltiteln gab es sogar eine Hintergrundstory für den 20 Bild-









schirme langen Kampf des Meisters: Bruce Lee soll in die Festung eines bösen Zauberers eindringen, ihn vernichten und sich dadurch Unsterblichkeit und unendlichen Reichtum sichern. Zwei Kämpfer stellen sich ihm dabei in den Weg – ein mit einer Klinge bewaffneter schwarzer Ninja sowie „Green Yamo" – ein grasgrüner Sumo-Ringer. Beide tauchen dauernd in irgendeiner Ecke des Bildschirms auf und flitzen der Spielfigur hinterher. Ist sie in Reichweite, schwingt der Ninja das Schwert und Yamo setzt zum Sprungkick an. Bruce beherrscht natürlich Faust- wie Fußangriffe und hält sich die beiden mit wohlgetimten Hieben und Kicks vom Leib – oder durch Ducken und Wegrennen.

Neben der Agilität des Helden und der exakten Steuerung profitiert der Spieler von der Tatsache, dass sich die Gegner selbst Schaden zufügen können. Regelmäßig plumpst Yamo dem armen Ninja auf den Kopf oder kickt ihn von den Füßen, während Bruce über Netze oder Leitern zu höheren Plattformen kraxelt. Hat ein Gegner genügend Treffer eingesteckt (Ninja zwei, Yamo drei), verschwindet er, taucht aber bald schon wieder irgendwo auf und stellt dem Eindringling erneut nach.

Einen gewaltigen Anteil an dem Reiz der nicht enden wollenden Hatz hat das pfiffige Leveldesign. Nachdem Bruce in drei Bildschirmen alle Laternen der Festung eingesammelt hat, öffnet sich eine Luke, die in die verwinkelten Tiefen der Festung führt. Weitere Laternen werden gesammelt, um die Wege Richtung Zauberer freizumachen, gleichzeitig müssen immer mehr Todesgefahren überwunden werden. Spieße, Pfeilfallen oder Geysire, die nach dem Überlaufen tödliche Dämpfe ausstoßen, trachten nach dem Leben des Helden – machen aber auch den beiden penetranten Widersachern den Garaus und lassen sich daher schadenfroh-taktisch einsetzen.

Dass immer neue überraschende und grafisch aufregende Bildschirme winken, die einem mit ausgeklügelt arrangierten Levelelementen Geschick, Timing und Taktik abfordern, motiviert mich auch heute noch gewaltig – eigentlich sogar mehr als der Endboss und die Aussicht auf dessen virtuelle Schätze. Den und die habe ich übrigens nie zu Gesicht bekommen. Der kontinuierlich schwerer werdende Spießrutenlauf kostete mich immer ein gutes Stück vor der finalen Kammer das letzte Leben. Und nachdem mir der Protagonist eigentlich ja egal war und schon wieder ein neuer Schwung Spiele anstand, scheiterte Bruce Lees Triumph letztlich – und absolut unverdient – an meinem mangelnden Durchhaltevermögen. *

40 JAHRE MIT DEM C64



Von Jörg Langer

1982 HAT ER AUS BEIGE DAS „NEW BLACK" GEMACHT – DIE REDE IST VON UNSER ALLER LIEBSTEM BROTKASTEN, SEIT ES HEIMCOMPUTER GIBT. ZUR FEIER DES JUBILÄUMS STREIFEN WIR DURCH VIER JAHRZEHNTE COMMODORE 64.

Obwohl ein Brotlaib durchaus in das Gehäuse des Commodore 64 passen würde, sofern man ihn vorher komplett entkernt hätte, verdankt der Heimcomputer seinen Spitznamen „Brotkasten" der ursprünglich klobigen, abgerundeten Form. Spätere Revisionen sahen etwas windschnittiger aus, aber da war es schon zu spät. Die inoffizielle Bezeichnung beweist, wie innig viele Besitzer ihren Brotkasten liebten – wie ja auch Spectrum-Fans vom Speccy und nicht vom Sinclair Spectrum ZX reden.

Der C64 war weder der erste Microcomputer von Commodore (das war 1977 der PET 2001 gewesen) noch der erste Massenmarkt-Erfolg – diese Ehre gebührt dem VC-20, von dem in wenigen Jahren über eine Million Geräte verkauft wurden. Doch der C64 war – trotz der deutlich leistungsfähigeren Amiga-Serie – das mit Abstand erfolgreichste Gerät des Konzerns.

Und nicht nur das: Laut „Guinness Book of World Records" ist der Commodore 64 das meistverkaufte Computermodell aller Zeiten (ein „PC" ist ja kein Modell, sondern ein Standard), mit geschätzten 12,5 Millionen Verkäufen. Es existiert für ihn eine ungeheuer große Zahl von Spielen, darunter auch Dutzende echte Klassiker. Deren Entwickler starteten damit oft langlebige Karrieren, egal ob in Europa, den USA oder sogar in Japan.

Die Arbeit am offiziellen Nachfolger des VC-20 begann 1981 unter der Führung eines erfahrenen Teams bei MOS Technology, einer Chip-Firma, die der Büromaschinen-Hersteller Commodore 1976 gekauft hatte. Commodore selbst war 1953 von Jack Tramiel gegründet worden, einem schillernden und höchst erfolgreichen Unternehmer, der das Vernichtungslager Auschwitz und das KZ Hannover-Ahlem überlebt hatte. Er verstarb 2012.

Tramiel gab für den neuen Heimcomputer eine knappe Deadline vor: Bereits im Januar 1982 sollte er auf der Winter-CES in Las Vegas vorgestellt werden. Der Arbeitsname lautete VIC-40 (der VC-20 hieß außerhalb Deutschlands VIC-20). Wie passend, da wir uns jetzt auf eine Reise durch 40 Jahre Commodore 64 begeben …



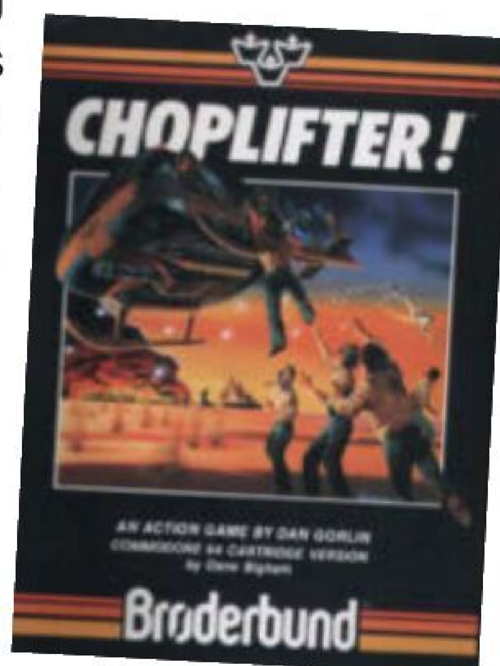
» [C64] Die Musik von *Radar Rat Race* war schrecklich.

1982

Nach der Enthüllung zu Jahresbeginn und einem weiteren Auftritt auf der Sommer-CES in Chicago im Juni war der Markt bereit für den C64, als er im August 1982 erschien. Und zwar zu einem Preis von 595 US-Dollar (ohne Peripheriegeräte). In Deutschland kam er Anfang 1983 in den Handel, zunächst für 1.495 DM, im Jahresverlauf sank er auf etwa die Hälfte (ohne externes Laufwerk).

Der im Konkurrenzumfeld sehr günstige Preis, mit dem Commodore aber immer noch Geld verdiente, war durch die Kontrolle der meisten Produktionsschritte möglich, inklusive der speziell angefertigten Chips. Das machte die Firma weitgehend unabhängig von Zulieferern, die mitverdienen wollten. Tramiel konnte dadurch zum Jahresende sogar einen Kampfpreis von knapp 300 US-Dollar realisieren, was die Konkurrenz in den USA deutlich unterbot und selbst in England nur wenig über dem dortigen Preis-Leistungs-Wunder, dem ZX Spectrum, lag.

Commodore fuhr aber nicht nur eine aggressive Preisstrategie, sondern setzte auf eine zweigleisige Vermarktung: Zum einen sollten kleinere Firmen und Selbstständige angesprochen werden, dafür gab es entsprechende Software, etwa zur Finanzbuchhaltung. Zum anderen wusste die Firma schon vom VC-20, wie wichtig Spiele sind, um Endkunden anzusprechen. Bereits vor Weihnachten gab es deshalb eine ganze Reihe Spiele von Commodore selbst, darunter die Steckmodule *Omega Race*, *Clowns* und *Radar Rat Race* (ein dreister Klon von Namcos *Rally-X)*. Dazu kamen frühe C64-Releases von Studios wie Sirius, Llamasoft und Infocom. Die Text-Adventures von Letzteren erschienen nur auf Disk, was mithalf, den Verkauf des sündteuren, aber langsamen Floppy Drive 1541 anzukurbeln.



MOS TECHNOLOGY

■ Jack Tramiel hat in seiner langen Zeit als Commodore-Chef viele richtige Entscheidungen getroffen – aber die profitabelste war sicher der Kauf von MOS Technology, einer auf Halbleiterentwicklung und -produktion spezialisierten Firma in Pennsylvania. Der Kauf bedeutete, dass Commodore den neuen 6502-Mikroprozessor für seine Geräte verwenden konnte und Zugriff auf die visionären Designer Chuck Peddle (Foto von 2013) sowie Boy Yannes hatte, den Erfinder des SID-Chips.

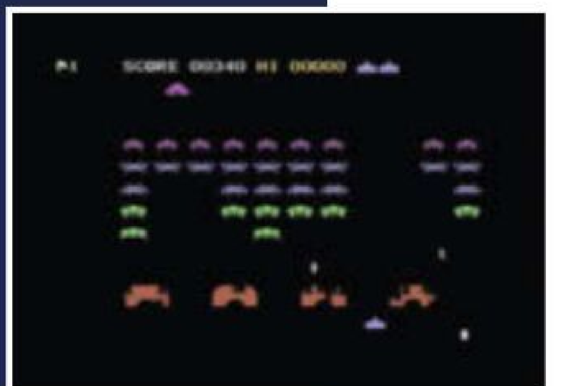

Bild: © Jason Scott

»Die Kontrolle der meisten Produktionsschritte machte die Firma unabhängig von Zulieferern und erlaubte einen günstigen Preis.«



WEGWEISENDE SPIELE

AVENGER



PUBLISHER: COMMODORE
ENTWICKLER: UNBEKANNT
HÖCHSTE WERTUNG: 4/5 (COMMODORE USER)

■ In den 70ern und frühen 80ern war ein neues Gerät im ersten Jahr hauptsächlich von Spielen des Plattformherstellers abhängig. Commodore hatte bereits für den VC-20 solide Automaten-Umsetzungen herausgebracht – und ein guter *Space Invaders*-Klon wie *Avengers* war auch im Jahr 1982 nützlich, als der C64 erschien.

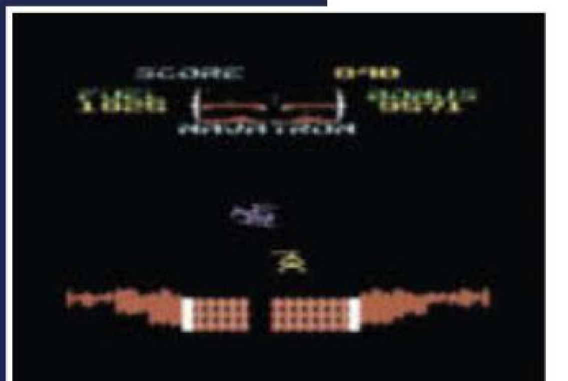
DEADLINE



PUBLISHER: INFOCOM
ENTWICKLER: MARC BLANK
HÖCHSTE WERTUNG: 93 % (ZZAP!64)

■ Heute ist diese Spielart fast vergessen, auch wenn sie als fangetriebene „Interactive Fiction“ weiterlebt. Doch in den frühen 80ern waren Textadventures ein beliebtes Genre. Das berühmteste Studio war Infocom, und es brachte früh einige tolle Adventures auf den C64 – darunter diesen Krimi, zu dessen Lösung auch die „Feelies“ genannten Packungsbeilagen nötig waren.

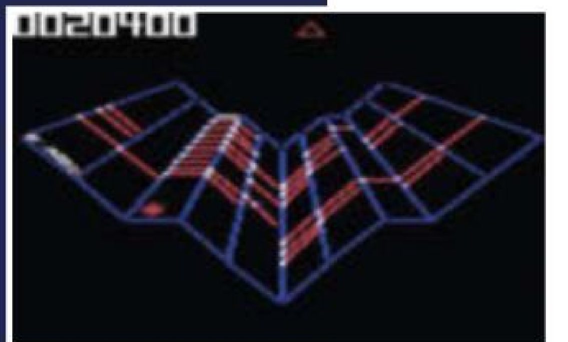
FORT APOCALYPSE



PUBLISHER: SYNAPSE SOFTWARE
ENTWICKLER: JOE VIERRA
HÖCHSTE WERTUNG: 5/5 (HOME COMPUTING WEEKLY)

■ *Choplifter* war ein tolles Spiel, aber in *Fort Apocalypse* ging es klaustrophobischer zu: Mit einem Kampfhelikopter müssen wir immer weiter in die Tiefen einer Untergrundfestung vordringen und dabei sowohl Gegner abschießen als auch behutsam durch die Höhlen und ihre Hindernisse steuern. Nicht ein schneller Ballerfinger, sondern vor allem viel Geschick beim Manövrieren führt zum Erfolg.

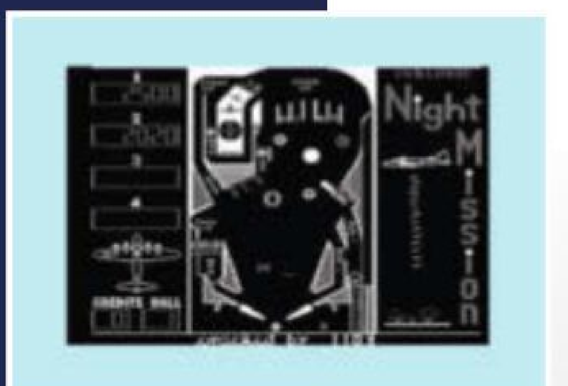
AXIS ASSASSIN



PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
ENTWICKLER: JOHN FIELD
HÖCHSTE WERTUNG: 70 % (ZZAP!64)

■ Trotz des martialischen Namens ist *Axis Assassin* in Wahrheit ein *Tempest*-Klon, bei dem wir ebenfalls eine Art 3D-Spinnennetz entlanggleiten und auf Gegner schießen. Im Lauf der Levels werden die Herausforderungen größer, bis wir schließlich der Mutterspinne gegenüberstehen.

NIGHT MISSION PINBALL



PUBLISHER: SUBLOGIC
ENTWICKLER: BRUCE A. ARTWICK
HÖCHSTE WERTUNG: 83 % (TILT)

■ *Pinball*-Computerspiele hatte es schon seit Jahren gegeben, aber dieser schlau designte Tisch war ein Schritt nach vorn, dank glaubwürdiger Physik, dem Tilt-Feature (also simuliertem, bitte nicht zu starkem Rütteln) und den Einstelloptionen für diverse Spielparameter.



»1983 KAM EINE GROSSE ZAHL VON C64 AUF DEN BRITISCHEN MARKT, WAS DEN VORSPRUNG DES ZX VERKLEINERTE.«



» [C64] Paul Normans atmosphärische Musik und filmreifes Gameplay machten *Aztec Challenge* aus.

WEGWEISENDE SPIELE

BEACH-HEAD



PUBLISHER: ACCESS SOFTWARE
ENTWICKLER: BRUCE & ROGER CARVER
HÖCHSTE WERTUNG: 9/10 (CVG)

■ In einem fiktiven Szenario sollen wir einen Diktator besiegen, wozu wir mehrere Minispiele bestehen müssen, etwa den Angriff feindlicher Flieger auf unsere Flotte per Flak abzuwehren oder eine Landung am Strand mit unseren Panzern hinzukriegen. Zum Schluss gilt es eine feindliche Superkanone auf einem Berg auszuschalten.

BLUE MAX



PUBLISHER: SYNAPSE SOFTWARE
ENTWICKLER: PETER C. ADAMS
HÖCHSTE WERTUNG: 5/5 (YOUR COMMODORE)

■ Mit einem Doppeldecker starten wir von einem Front-Flugplatz und schießen uns in isometrischer Grafik durch die scrollende Spielwelt, werfen mit gutem Timing Bomben auf Brücken oder Gebäude und schießen (unbewegliche) Panzer per MG ab. Immer wieder rückt uns ein Feindflieger auf die Pelle, dessen Schüssen wir ausweichen, um uns hinter ihn zu setzen und ihn abzuschießen. Zwischendurch müssen wir für Sprit und Bomben landen. Wieso wir einerseits nach dem preußischen „Blauer Max"-Orden streben, andererseits die Melodie von „Rule Britannia" hören, ist bis heute ungeklärt.

FORBIDDEN FOREST



PUBLISHER: COSMI
ENTWICKLER: PAUL NORMAN
HÖCHSTE WERTUNG: 9/10 (PERSONAL COMPUTER GAMES)

■ Ein früher Versuch von perspektivisch-immersiver Grafik: Im verbotenen Wald bekommen wir es mit riesigen Fröschen, giftigen Spinnen oder gewaltbereiten Skeletten zu tun. Damals war das ebenso beeindruckend wie blutrünstig – noch heute zaubert der Siegestanz unseres Bogenschützen ein Lächeln auf unsere Lippen.

INTERNATIONAL SOCCER



PUBLISHER: COMMODORE
ENTWICKLER: ANDREW SPENCER
HÖCHSTE WERTUNG: 10/10 (CVG)

■ Andrew Spencers Fußballspiel war etliche Jahre die beste „Simulation" des Sports für den C64 – auch wenn Könner fiese Tricks abspulen können, etwa per Hackentrick den Ball so auf den Kopf des Spielers zu bugsieren, dass er nicht stoppbar bis zum gegnerischen Strafraum dauerköpfen kann. Zudem gab es eine Stelle, von der aus man für den KI-Torhüter unhaltbar einlochte. Dennoch ein großartiges Programm, das noch heute nette Duelle ermöglicht.

JAMMIN'



PUBLISHER: TASKSET
ENTWICKLER: TONY GIBSON
HÖCHSTE WERTUNG: 5/5 (CVG)

■ „Colour your dream red, gold and green", reimte Programmierer Tony „Gibbo" Gibson in diesem originellen Action-Puzzlespiel. Zum Einfärben mussten wir auf Förderbänder springen, Instrumente einsammeln und Dieben ausweichen, während ein dynamischer Soundtrack auf uns einhämmerte.



» [C64] Ein früher C64-Hit war diese tolle *Spy Hunter*-Umsetzung, deren Titelmelodie von Peter Gunn stammt.

1983

Ende 1983 waren weltweit bereits drei Millionen C64 abgesetzt worden. Commodore drückte immer wieder auf den Preis, und mit jedem verkauften Modell stieg die Attraktivität sowohl für die Entwickler (mehr Kunden) als auch die Spieler (mehr Spiele-Entwicklungen). Auch der US-Videospiel-Crash half sicherlich mit, da er die Konsolenmärkte beutelte und sich mancher Spieler überlegte, auf einen Homecomputer zu wechseln. Das erkannten auch klassische Videospiel-Firmen wie Atari und Intellivision, und plattformunabhängige Dritthersteller wie Activision sowieso. Bald brachten Koryphäen wie David Crane, Mark Turmell oder die Brüder Kitchen erstklassige Titel auf den C64.

In Deutschland hatte es der C64 relativ einfach, weil der bislang meistverkaufte Heimcomputer dort der VC-20 gewesen war und sich ansonsten viele unterschiedliche Geräte den Markt teilten. Einige deutsche Entwickler, darunter Kingsoft, unterstützten den Rechner von Beginn an. Gleichzeitig waren Videospiel-Konsolen weniger stark verbreitet als in anderen Ländern. Commodore rannte mit dem C64 also offene Scheunentore ein, zumal das Narrativ „Damit kann ich für die Schule lernen" angesichts der dominierenden, an eine Schreibmaschine erinnernden Tastatur für technikunerfahrene Eltern – und das waren fast alle – plausibel klang.

Anders im Vereinigten Königreich: Dort gab es mit dem früher gestarteten Spectrum einen klaren Platzhirsch. Doch im Lauf des Jahres 1983 kam eine große Zahl von C64 auf den britischen Markt, was den Vorsprung des ZX verkleinerte. Während die meisten der 1983 erschienenen C64-Titel noch aus den USA stammten, begannen nun immer mehr britische Entwickler, es den Pionieren wie Llamasoft, Alligata oder Taskset nachzumachen und für die Commodore-Plattform zu programmieren. Britische Verlage trauten sich, dedizierte Fachmagazine zu launchen, angefangen mit *Commodore User* im Oktober 1983. Bis zur Erstausgabe der deutschen *64'er* dauerte es hingegen bis April 1984.

SX-64 – DER PORTABLE C64



■ Commodore war ein Büromaschinen-Hersteller und dachte auch bei seinen Homecomputern zunächst an Business-Anwender. Der SX-64 wurde 1983 angekündigt, aber erst 1984 veröffentlicht. Er war ein schwerer Kasten, der ein eingebautes Floppy-Laufwerk und einen 5-Zoll-Monitor enthielt. Die Tastatur zog man aus und konnte dann, wie später mit Laptops, auch im Hotelzimmer arbeiten. Mit fast 1.000 Dollar war er damals ziemlich teuer und verkaufte nicht viele Einheiten – umso begehrter ist er heute für Sammler. Aber Vorsicht, für den Oberschenkel-Betrieb ist er weder ergonomisch noch vom Gewicht her geeignet …





» [C64] Ian Gray werkelte fleißig für Interceptor Software, zu seinen Spielen gehörte das märchenhafte *Tales of the Arabian Nights*.

»1984 SCHIED KONZERNGRÜNDER JACK TRAMIEL AUS UND ÜBERNAHM ATARI.«

1984

1984 war das Jahr des Brotkastens. Die Zahl und Vielfalt der C64-Spiele wuchs unaufhörlich, brillante Titel wie *Bruce Lee* oder skandalträchtige wie *Raid over Moscow* bestimmten die Diskussion. *Quo Vadis* von Steven Chapman bot eine 1.000 Bildschirme große Spielwelt und einen 10.000-Pfund-Geldpreis für den Ersten, der es durchspielte – was anscheinend bis heute niemand schaffte …

Obwohl die Software-Qualität stetig stieg, betrug die Entwicklungszeit immer noch Monate statt Jahre, sodass sich talentierte Einsteiger schnell einen Namen und aus ihrem Hobby ihren Beruf machen konnten. Jeff Minter und seine Kamele ritten heran, Tony Crowther veröffentlichte *Loco* und *Monty Mole*, Ian Gray produzierte für Interceptor Software Titel wie *Tales of the Arabian Nights*. Archer MacLean debütierte mit dem *Defender*-Klon *Dropzone,* Ian Bell und David Braben setzten ihren BBC-Micro-Hit *Elite* eigenhändig auf den C64 um.

In Deutschland gab der C64 dem schon 1982 in Gütersloh gegründeten Bertelsmann-Label Ariolasoft Auftrieb. Im selben Ort entstand 1984 Rainbow Arts, die später *Turrican* veröffentlichte. Ebenfalls 1984 gründeten knapp zwei Autostunden südwestlich Hans Rabe und Jürgen Goeldner die Firma Rushware, die zu einem der größten Computerspiel-Vertriebe in Europa werden sollte und die wiederum ein Jahr später Softgold als Publisher für Lizenzspiele hervorbrachte.

Für Commodore selbst war das Jahr 1984 höchst ereignisreich: Konzerngründer Jack Tramiel schied aus und übernahm Atari, außerdem erschienen mit dem C16 und Plus/4 zwei Geräte, die den Markt nach unten und oben erweitern sollten – aber nicht ansatzweise an den Erfolg des VC-20 (dem Benchmark für den C16) oder C64 (Plus/4) herankamen. ▶

WER SPRICHT DA?

■ Bei vielen Spielen dieses Jahres fällt auf: Sie können sprechen! Ob es die berühmte Begrüßung in *Impossible Mission* ist („Another visitor. Stay a while … stay forever!") oder das entrüstete „He slimed me" in *Ghostbusters* (siehe Bild) oder ein Kunde, der sein Space Taxi ruft: Sprachausgabe wurde zu einem gängigen Feature. Die User konnten ihrerseits mit Sprach-Synthese-Software wie *SAM* oder *Magic Voice* experimentieren.



WEGWEISENDE SPIELE

IMPOSSIBLE MISSION



PUBLISHER: EPYX / U.S. GOLD
ENTWICKLER: DENNIS CASWELL
HÖCHSTE WERTUNG: 95 % (ZZAP!64)

■ Auf die grazilen Lauf- und Sprunganimationen von *Impossible Mission* ist selbst *Prince of Persia* neidisch. Spielerisch war es vor allem ein Geschicklichkeitstest, gepaart mit einer gehörigen Portion Denkspiel und Taktik: Um alle Teile eines Zugangsschlüssels zu erhalten, müssen wir die (bei Spielstart zufällig angeordneten) Räume durchsuchen, in denen verschiedene Arten von Robotern lauern. Pixelgenaues Springen und gutes Timing sind ebenso wichtig wie der richtige Weg über die Plattformen. Am Ende leuchten wir dem bösen Dr. Atombender heim.

BOULDER DASH



PUBLISHER: FIRST STAR SOFTWARE
ENTWICKLER: PETER LIEPA & CHRIS GRAY
HÖCHSTE WERTUNG: 96 % (ZZAP!64)

■ Rockford hieß der süße (und nach mehreren Sekunden ohne Spielereingabe ungeduldig werdende) Held in diesem Action-Puzzlespiel. Um nicht von fallenden Felsen oder Gegnern getötet zu werden, sondern alle Diamanten zu sammeln und den Ausgang zu erreichen, musste man sowohl den Joystick beherrschen als auch einen klaren Plan haben – und die Nerven behalten.

BRUCE LEE



PUBLISHER: DATASOFT
ENTWICKLER: RON J. FORTIER
HÖCHSTE WERTUNG: 92 % (ZZAP!64)

■ Weder das Heldensprite noch seine beiden Gegner – ein schwarzer Ninja und ein grüner Sumo-Ringer – hatten sonderlich viel mit Bruce Lee zu tun. Doch das Spiel samt seiner Geheimgänge und Secrets war ein Hit, der zudem einige technische Tricks wie Zeichensatz-Animation verwendete.

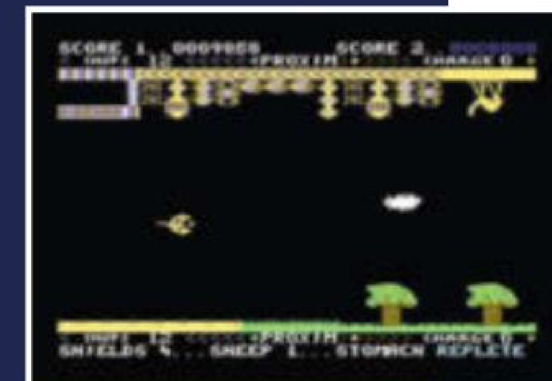
SPACE TAXI



PUBLISHER: MUSE SOFTWARE
ENTWICKLER: JOHN F. KUTCHER
HÖCHSTE WERTUNG: A (COMPUTER GAMES MAGAZINE)

■ Nicht nur Stephan Freundorfer hat wohlige Erinnerungen an dieses Spiel, es ist auch das C64-Lieblingsspiel von Jeff Minter: Nach dem Ruf „Hey, taxi!" eines Kunden muss es schnell gehen, denn Zeit ist sprichwörtlich Geld, während man seine Fracht von Plattform zu Plattform oder in den nächsten Level fliegt, bevor das Benzin ausgeht.

SHEEP IN SPACE



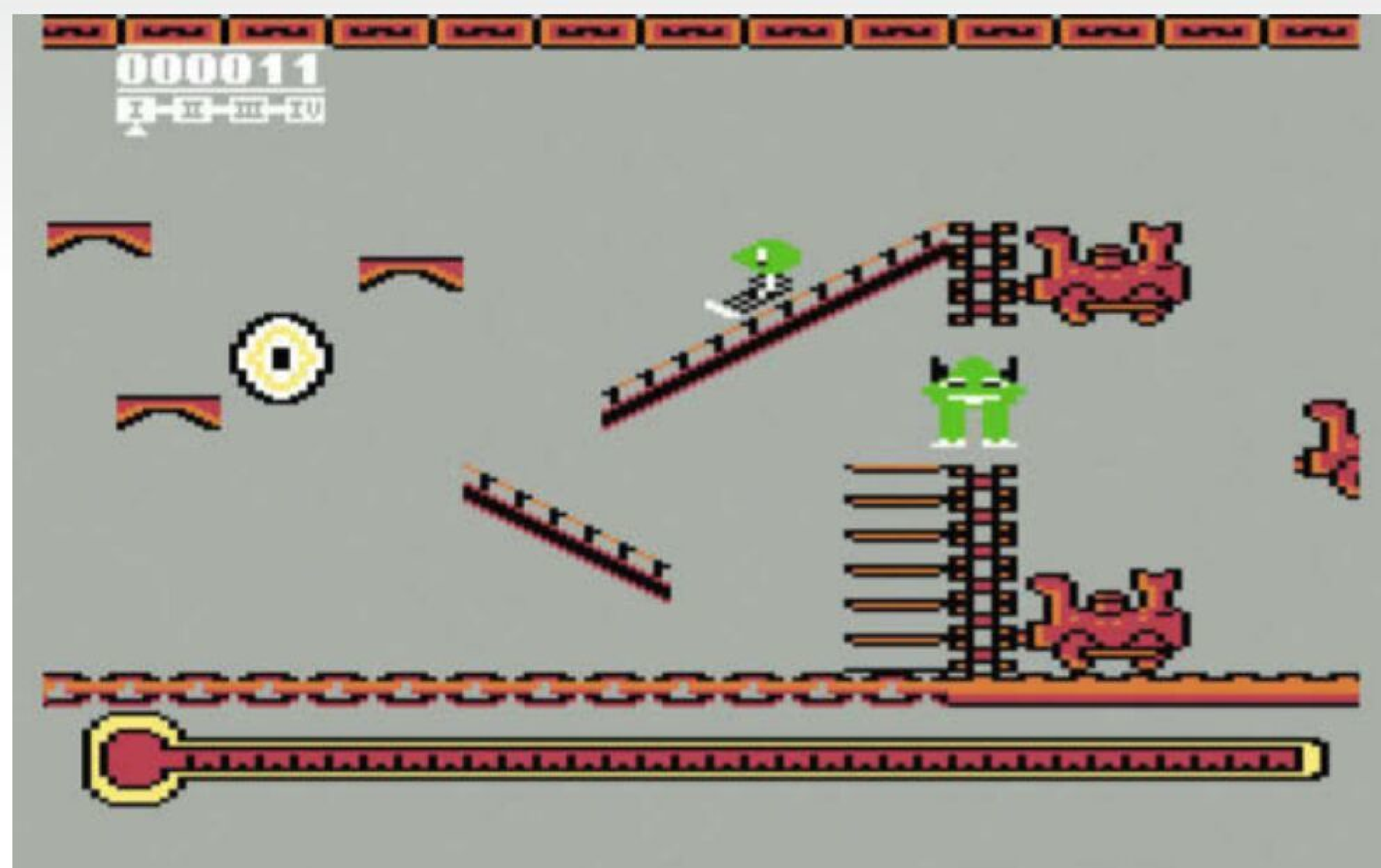
PUBLISHER: LLAMASOFT
ENTWICKLER: JEFF MINTER
HÖCHSTE WERTUNG: 8/10 (PERSONAL COMPUTER GAMES)

■ Apropos Jeff Minter: 1984 war ein prägendes Jahr für sein Einmann-Studio Llamasoft, denn sowohl *Revenge of the Mutant Camels* (das die Auftaktschlacht von *Empire Strikes Back* mit riesigen Kamelen statt AT-ATs nachstellt) als auch *Ancipital* erschienen. Wir aber haben uns für den *Defender*-Klon *Sheep in Space* entschieden.





»WÜRDE DIE VERÖFFENTLICHUNG DES AMIGA DAS ENDE DES C64 EINLÄUTEN?«



» **[C64]** ***Thing on a Spring*** **war dank des Rob-Hubbard-Soundtracks noch besser.**

WEGWEISENDE SPIELE

PARADROID



PUBLISHER: HEWSON CONSULTANTS
ENTWICKLER: ANDREW BRAYBROOK (GRAFTGOLD)
HÖCHSTE WERTUNG: 97 % (ZZAP!64)

■ *Paradroid* bot weiches Scrolling und eine interessante Spielmechanik: Als „000"-Roboter besiegte man andere Roboter, deren Nummer Aufschluss über ihre Stärke und Fähigkeiten gab. Und zwar entweder durch Abschießen oder durch ein Schaltungsminispiel. Durch Letzteres übernahm man für kurze Zeit den fremden Roboter samt seinen Fähigkeiten.

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD



PUBLISHER: OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER: DENTON DESIGNS
HÖCHSTE WERTUNG: 97 % (ZZAP!64)

■ Ein surrealer Mix aus Ideen, Farben und Spielstilen, der irgendwie mit der namensgebenden Band zu tun hat. In manchen Screens pflückt ihr Blumen, in anderen sucht ihr einen Mörder.

LITTLE COMPUTER PEOPLE



PUBLISHER: ACTIVISION
ENTWICKLER: DAVID CRANE
HÖCHSTE WERTUNG: 97 % (ZZAP!64)

■ Noch vor den *Tamagotchi*-Eiern und lange vor *Die Sims* schuf David Crane auf dem C64 ein Puppenhaus mit einem virtuellen Bewohner, dem man im Wesentlichen beim Leben zusah und der ab und zu einen Brief an seinen Besitzer schrieb oder mit ihm Karten spielte. Ein faszinierendes Experiment.

SUPER PIPELINE 2



PUBLISHER: TASKSET
ENTWICKLER: TASKSET
HÖCHSTE WERTUNG: 88 % (ZZAP!64)

■ Der Vorgänger griff 1983 ein nie veröffentlichtes Automaten-Konzept auf, *Super Pipeline 2* perfektionierte dann das ebenso simple wie spannende Prinzip: Das Öl muss von oben in die Fässer unten fließen, indem die Leitungen intakt bleiben – auch wenn wir dafür unsere Spielfigur in Gefahr bringen oder opfern müssen.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST



PUBLISHER: MELBOURNE HOUSE
ENTWICKLER: GREGG BARNETT
HÖCHSTE WERTUNG: 93 % (ZZAP!64)

■ Wir hätten auch das sehr ähnliche *International Karate* nennen können, aber *Way of the Exploding Fist* gefiel uns ein bisschen besser – bevor dann zwei Jahre später *IK+* daran vorbeizog. In vier Screens liefern wir uns Karate-Duelle, statt Lebensbalken gibt es ein Zwei-Treffer-System.

1985

Während C16 und Plus/4 weder Spiele noch die meiste Peripherie des C64 nutzen konnten, sah das beim nächsten Hardware-Streich anders aus: Der 1985 gelaunchte C128 bot gleich drei Boot-Modi, von denen einer voll kompatibel zum C64 war – wobei findige Entwickler dennoch den verdoppelten Speicher nutzen konnten. Das taten allerdings nur wenige Spiele (darunter *Ultima V*), und noch weniger Titel erschienen als dedizierte C128-Version (etwa *Alleycat* von Andrew Braybrook).

1985 erblickte auch Nintendos NES das Licht der westlichen Welt (es war 1983 als Famicom in Japan erschienen), und Tramiel brachte den Atari ST als 16-Bit-Heimcomputer – den Commodore mit dem überteuerten Amiga 1000 zunächst nicht kontern konnte.

Doch auch der 8-Bit-Primus C64 gedieh weiter. 1985 erschienen viele hochwertige Fortsetzungen, darunter *Beach-Head 2*, *Spy vs Spy 2* oder *Beyond the Forbidden Forest*. Immer öfter kitzelten die Entwickler 3D aus dem Heimcomputer hervor, etwa in *Mercenary*, *Rescue on Fractalus* oder *The Eidolon*. Die beiden Joystick-Ports des Brotkastens erwiesen sich als Glücksgriff – denn *Ballblazer*, *Kikstart* oder *Rocket Ball* machten zu zweit noch mehr Spaß.

Publisher wie Ocean Software und Firebird brachten Film- und sonstige Lizenzen unters Volk, Mastertronic gelang das Kunststück, für wenig Geld solide Spiele wie *Chiller* zu veröffentlichen. Auch wenn Amiga und Co. bereits die Technik-Revolution einläuteten – Gegenwart und nähere Zukunft sahen für den C64 großartig aus.

SPIELEHEFTE



■ Dass die Notenprozente von den *Zzap!64*-Redakteuren eher inflationär vergeben wurden, seht ihr bei den in diesem Artikel aufgeführten Spielen und ihrer „höchsten Wertung". Das ändert aber nichts an der Bedeutung des britischen Magazins auch über das Vereinigte Königreich hinaus. Die erste Ausgabe erschien im April 1985 mit einem *Elite*-Cover (vom verstorbenen Oliver Frey gezeichnet). In Deutschland sollte es noch gut ein Jahr bis zu ersten dedizierten Spieleheften (*ASM*, später *Power Play*) dauern – immerhin brachten *64'er* oder *Happy Computer* sporadisch auch mal einen Spieletest. Ein reines C64-Spieleheft gab es in Deutschland nie.



» [C64] *BMX Simulator* war ein wichtiger Launch-Titel für das Budget-Label von Codemasters.



» [C64] David Fox schuf mit *Labyrinth* eine Filmumsetzung, die sicher auch Einfluss auf den Konzernbruder *Maniac Mansion* hatte.

»DIE GROSSE NEUERUNG DES JAHRES WAR DER C64C, DIE KOSTENREDUZIERTE VERSION IM NEUEN LOOK.«

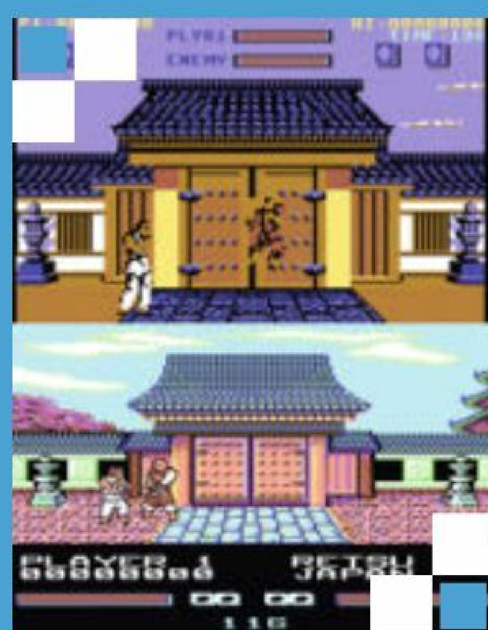
1986

Mitterweile war Thomas Rattigan CEO von Commodore. Sein oberstes Motto lautete „Kostenreduktion" – er dachte sogar darüber nach, den Amiga an Apple abzugeben. Mit dem C64C erschien eine günstiger herstellbare Version des C64, deren Äußeres nicht mehr an einen Brotkasten, sondern an den C128 erinnerte. Obwohl der Rechner in den USA nur noch 150 Dollar kostete, stieg die Marge für Commodore, weil MOS die Chipherstellung erneut vereinfacht hatte. Allerdings klang der neue SID-Chip 8580 für viele User anders als das Original. Zwar unterband die Rückkehr zu den ursprünglichen Spezifikationen das Hintergrundrauschen des Chips, führte aber auch dazu, dass digitalisierte Sounds leiser erklangen. Der Filter unterschied sich ebenfalls, und Commodore führte die Infos zu den fortgeschrittenen SID-Features (Ringmodulator und Synchronisation) nicht mehr im Handbuch auf. Immerhin war das 1541-II-Laufwerk passend zum Gehäuse schlanker geworden, indem der Stromadapter ausgelagert worden war.

Auch für den C128 erschien ein neues Modell: Die „D"-Version erinnerte an den Amiga 1000 (oder PCs), da die Grundeinheit nur noch Mainboard und ein 1571-Diskdrive enthielt, die Tastatur aber separat war.

Zur Feier von einer Million hierzulande verkaufter C64 verschenkte Commodore Deutschland am 5.12.1986 die auf 100 bis 200 Stück geschätzte Auflage der „Goldenen Edition" unter geladenen Gästen, darunter viele Commodore-Zulieferer, aber auch Politiker und Pressevertreter. Die Seriennummern begannen logischerweise mit 1000001. Weitere Exemplare wurden an wichtige Händler verschickt. Die Goldene Edition bestand aus einer Basisplatte mit Schild und einem in Goldfarbe sprühlackierten C64 (im ursprünglichen Gehäusedesign). Die Feier fand im BMW Museum in München statt. Selbstredend ist die Goldene Edition extrem selten und ein echtes Sammler-Sehnsuchtsobjekt – es sind aber viele Fälschungen im Umlauf, denn einen alten C64 mit Goldfarbe zu versehen ist nicht schwer.

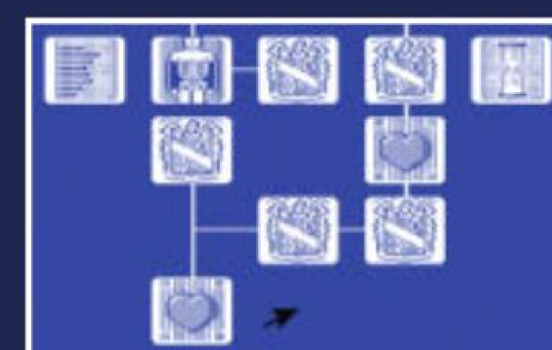
USA GEGEN EUROPA



■ Im Lauf der ersten C64-Jahre entwickelte sich die Designphilosophie amerikanischer und britischer Entwickler auseinander: Während Erstere immer stärker auf Disketten setzten und damit im Spiel Inhalte nachladen konnten, blieben die Briten größtenteils bei „Alles muss in den Speicher passen". Denn viele C64-Fans im Vereinigten Königreich hatten weiterhin nur eine Datasette statt Floppy-Laufwerk. Das führte in der Tendenz dazu, dass in USA umfangreichere und auch komplexere Spiele entstanden, während die C64-Titel aus England oft dem klassischen Arcade-Prinzip treu blieben.

WEGWEISENDE SPIELE

ALTER EGO



PUBLISHER: ACTIVISION
ENTWICKLER: PETER J. FAVARO PH.D.
HÖCHSTE WERTUNG: 98 % (ZZAP!64)

■ Eine Abfolge von Multiple-Choice-Dialogen, von einem Psychologen entwickelt, in einer männlichen als auch weiblichen Version erhältlich: In sieben Altersabschnitten treffen wir Entscheidungen, die unseren Charakter, unseren Wohlstand und unsere Karriere bestimmen. Je nach Lebensabschnitt gibt's spezielle Kategorien wie „Beruf" oder „Heirat".

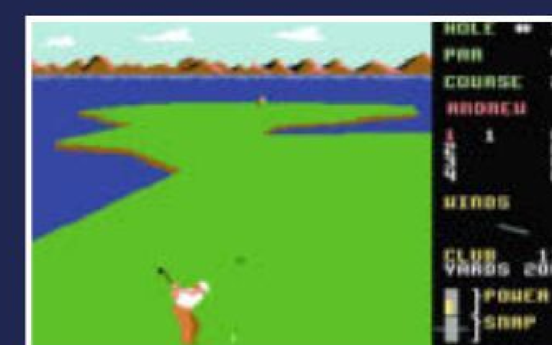
DAN DARE: PILOT OF THE FUTURE



PUBLISHER: VIRGIN GAMES
ENTWICKLER: GANG OF FIVE (ANDY WILSON)
HÖCHSTE WERTUNG: 94 % (ZZAP!64)

■ Die C64-Fassung von *Dan Dare* ließ unseren Helden boxen, statt ihm (wie auf Spectrum und Schneider) eine Laserpistole zu geben. Ansonsten ging es auch hier darum, in unterirdischen Gängen Items einzusammeln und am Ende dem Großkopf-Alien Mekon den Garaus zu machen. Danach blieben zwei Minuten, um wieder zur Oberfläche zu kommen.

LEADERBOARD



PUBLISHER: ACCESS SOFTWARE / U.S. GOLD
ENTWICKLER: BRUCE & ROGER CARVER
HÖCHSTE WERTUNG: 97 % (ZZAP!64)

■ Eine erstaunlich gut gealterte Golfsimulation mit simpel-genialer Steuerung und feiner Grafik, inklusive Rotoskop-Animation des Golfers. Access machte später für PC die erfolgreiche *Links*-Serie.

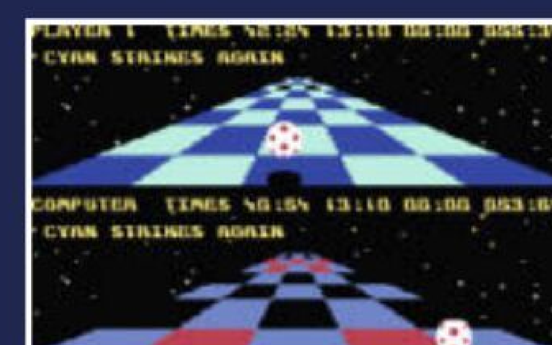
PSI 5 TRADING COMPANY



PUBLISHER: U.S. GOLD
ENTWICKLER: ACCOLADE
HÖCHSTE WERTUNG: 9/10 (YOUR COMMODORE)

■ Dieses Weltraum-Spiel war wie fast alle Accolade-Spiele ebenso ungewöhnlich wie grafisch gelungen. Wir stellen erst eine Crew zusammen, die wir dann unter Zeitdruck befehligen. Auf einer von drei Routen müssen wir zum Zielplaneten kommen, bevor Piraten und andere Widernisse unser Schiff zerstören.

TRAILBLAZER



PUBLISHER: GREMLIN GRAPHICS
ENTWICKLER: SHAUN SOUTHERN & ANDREW MORRIS
HÖCHSTE WERTUNG: 93 % (ZZAP!64)

■ Ursprünglich für den VC-20-Nachfolger C16 gemacht, wurde das Rennspiel *Trailblazer* für C64 um einen Splitscreen-Modus erweitert. Die farbigen Kacheln beeinflussen unsere Kugel auf ihrem Weg zum Ziel. Der Nachfolger *Cosmic Causeway* war technisch noch beeindruckender.





»DIE 8-BIT-KONSOLEN KAMEN NUN AUCH IN GROSSBRITANNIEN AN.«

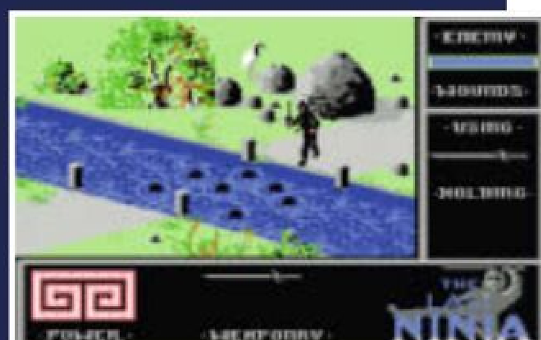


» [C64] *Sid Meier's Pirates* war ein fantastischer Genremix aus Segeln, Seeschlachten, Handel, Fechten und mehr.



WEGWEISENDE SPIELE

THE LAST NINJA



PUBLISHER: SYSTEM 3
ENTWICKLER: JOHN TWIDDY
HÖCHSTE WERTUNG: 94 % (ZZAP!64)

■ Mit seiner Isometrie-Grafik und großen Sprites ist *The Last Ninja* eines der schönsten C64-Spiele, auch wenn man über das Gegnerverhalten und vor allem die Steuerung geteilter Meinung sein kann. Tiefpunkt sind die Sprungpassagen über Steine im Wasser. Doch wer sich durchbeißt, genießt sechs abwechslungsreiche Levels sowie die treibende Musik von Ben Daglish und Anthony Lees.

WIZBALL



PUBLISHER: OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER: SENSIBLE SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG: 96 % (ZZAP!64)

■ Ein verzauberter Zauberer hüpft als Ball durch die Gegend, schießt Gegner ab und muss Farbtropfen aufsammeln, um die anfangs grauen Levels einzufärben. Dabei hilft ihm sein schwebender Begleitball, eine Katze. Zu Beginn kann man nur springen, später auch fliegen – dann wird das knifflige Spiel spürbar einfacher. Martin Galway schrieb den Soundtrack.

BUGGY BOY



PUBLISHER: ELITE SYSTEMS
ENTWICKLER: DAVE & BOB THOMAS
HÖCHSTE WERTUNG: 97 % (ZZAP!64)

■ Statt den großen Sprites des Automaten nachzueifern, entschieden sich Dave und Bob Thomas für einen kleineren Buggy, behielten dafür aber das Tempo bei. Auf fünf Kursen müssen wir Hindernissen ausweichen und Bonusfahnen einsammeln.

SKATE OR DIE



PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
ENTWICKLER: MICHAEL KOSAKA, STEPHEN LANDRUM & DAVID BUNCH
HÖCHSTE WERTUNG: 92 % (ZZAP!64)

■ Frühere Epyx-Entwickler brachten ihre „XY Games"-Erfahrung zu Electronic Arts mit und ersannen ein weiteres Multievent-Sportspiel, aber eben zum Thema Skateboarding – etwa Half-Pipe, Abfahrtsrennen und den Pool-Jam.

DRILLER



PUBLISHER: INCENTIVE SOFTWARE
ENTWICKLER: CHRIS ANDREW
HÖCHSTE WERTUNG: 96 % (ZZAP!64)

■ Die Freescape-Engine debütierte auf dem Schneider CPC, doch auch der C64 schaffte es damit, aufgefüllte 3D-Polygone darzustellen – wenngleich sich an der Behäbigkeit nichts tat. Trotz der langsamen Bewegung durch die Spielwelt war die Atmosphäre klasse, was auch an der Musik von Matt Gray lag.

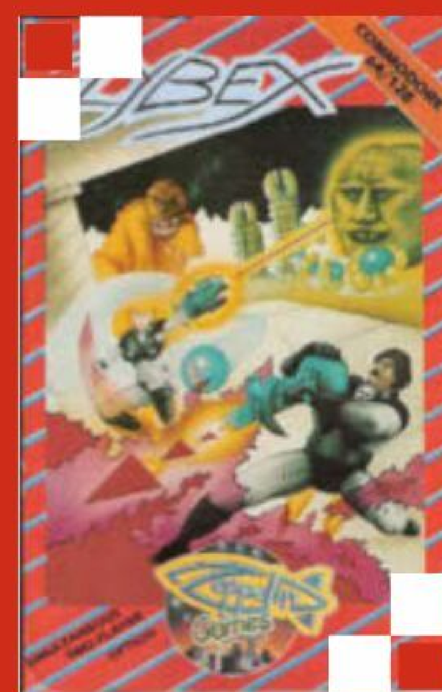
1987

Im Editorial in Ausgabe 23 des britischen Magazins *Zzap!64* beklagte sich Gary Penn wortreich darüber, dass es keine Innovation mehr gebe bei neuer C64-Software, sondern nur noch Klone und Grafikblender. Wie gut, dass die Neuerscheinungen der nächsten Monate seine Worte schnell widerlegten. Denn 1987 erschienen einige der größten Klassiker, die es für C64 gibt. Darunter waren fantastische Arcade-Umsetzungen wie *Bubble Bobble,* der neuartige Genremix *Sid Meier's Pirates!*, das ungewöhnliche Actionspiel *Wizball* oder die Point-and-Click-Revolution *Maniac Mansion* von Lucasfilm Games. Auch das innovative *Nebulus* mit seinen rotierenden Türmen, *The Great Giana Sisters* von Rainbow Arts (ein gelungener Klon von *Super Mario Bros.*) oder das lustig-brutale *Babarian* straften den *Zzap!64*-Pessimismus Lügen.

Obwohl Thomas Rattigan Commodore wieder auf einen profitablen Weg gebracht hatte, wurde er im April vom Vorsitzenden Irving Gould gefeuert, der selbst die Rolle des CEO übernahm. Commodore brachte mit dem Amiga 500 die Maschine auf den Markt, die zur ihrer zweiterfolgreichsten nach dem C64 werden sollte. Aber auch der C64 verkaufte sich weiter gut. Im Sommer 1987 veröffentlichten deutsche Versand- und Einzelhändler wie Quelle, Wertkauf und Aldi einen C64 im alten Design, aber mit hellen Tasten für gerade mal 299 DM. Das heute als „Aldi-C64" bekannte Modell unterschied sich in Details von anderen, es war aber immer die kostengünstige 250469-Platine des C64C verbaut und damit der erwähnte neue SID-Chip 8580.

Während in Deutschland für jüngere Spieler weiterhin kaum ein Weg am C64 vorbei führte – der Amiga 500 war erheblich teurer –, griffen derweil in England die 8-Bit-Konsolen an: Mattel verkaufte das NES, Mastertronic das Sega Master System. Mastertronic versuchte zudem, die Amiga-basierten Arcadia-Automaten in die Spielhallen zu bringen, scheiterte damit aber und wurde schließlich von Virgin geschluckt: Arcadia-Spiele wie *Aaargh!*, *Rockford* und *Roadwars* waren einfach nicht attraktiv genug.

SIEGESZUG DER BUGDET-SPIELE



■ Mastertronic war der Pionier in Sachen Spielen, die sich jeder leisten kann. Um ihre Titel unters Volk zu bringen, platzierten sie in Kiosken und anderen Läden Aufsteller, die Mainstream-Kunden mit niedrigen Preisen (von 1,99 bis 2,99 Pfund, damals etwa 7,50 bis 11,50 DM) anlockten. Firebird hatte ihr Silverbird-Label, und im Lauf der 80er kam so ziemlich jeder Hersteller auf die Idee, wenn schon nicht neue Spiele zum Budget-Preis, so doch ältere im Bundle günstig anzubieten. Neben solchen Spielesammlungen der Hersteller gab es in Deutschland auch Verlage, die Spiele von Hobbyprogrammierern auf Diskette sammelten und einem Magazin oder Buch beilegten. Stellvertretend sei hier die „64'er C= Spielesammlung" von Markt & Technik genannt (Buch mit Disk), von der es immerhin sechs Ausgaben gab.



» [C64] ***The Great Giana Sisters*** **(1987) von Rainbow Arts verschwand nach Intervention Nintendos schnell wieder aus den Regalen – dementsprechend gefragt ist es bei Sammlern.**

1988

Commodore senkte mit dem CR-Modell abermals die Produktionskosten ihres Massen-Heimcomputers. Unter anderem hielten nun Plastik-Clips statt Schrauben alles zusammen, und das Mainboard war nochmals kompakter. In Deutschland hieß das Modell C64G und hatte den grau-weißen-Look des Aldi-C64 (wobei es auch C64G-Modelle mit den ursprünglichen braunen Tasten gab). Der C128 erhielt seine letzte Revision namens C128DCR. Auch wenn das „CR" angeblich für „cost reduced" (kostenreduziert) steht, wurde das Plastikgehäuse des C128D durch ein Blechgehäuse ersetzt, um die nach außen dringende elektromagnetische Strahlung besser abzuschirmen.

Gerüchte sprachen von einem geplanten Computer „C64DX" als einem Mittelding zwischen C64 und Amiga, und tatsächlich arbeitete Commodore daran, auch wenn es nie zur Serienreife reichte. Das Modell sollte ein 3,5-Zoll-Disklaufwerk enthalten und dank VIC-III-Chip „Bill" höhere Auflösungen und mehr Farben ermöglichen. Spätere Gerüchte besagten, dass das Modell 1991 als „Commodore 65" erscheinen werde – aber die Angst, dem hauseigenen Amiga Konkurrenz zu machen, war offensichtlich zu groß.

Kaum ein Hersteller verzichtete 1988 darauf, die Millionen bestehender C64-Besitzer weiterhin mit Software zu beliefern. Zu den wichtigsten C64-Neuerscheinungen des Jahres 1988 zählen Chris Roberts' *Times of Lore*, Interplays *Wasteland*, die Tom-Clancy-Umsetzung *Red Storm Rising*, das famose *Microprose Soccer* oder *Impossible Mission II*. Auch der erste Teil der später als Gold-Box-Serie berühmten RPGs von SSI ist eine 1988er-Geburt: *Pool of Radiance*. Kleinode wie LucasArts' *Zack McKracken*, der Shooter *Armalyte* oder Dany Buntens wegweisendes Online-Strategiespiel *Modem Wars* wollen wir nicht vergessen. Das beliebte, wenngleich im Vergleich zum Macintosh-Vorbild langsame und niedrig aufgelöste *GEOS* (für Graphical Environment Operating System) erreichte die Version 2.0 und wurde nicht nur von Bürosoftware, sondern auch dem einen oder anderen Spiel unterstützt, beispielsweise Schach-Umsetzungen. ▶

LIZENZSPIELE



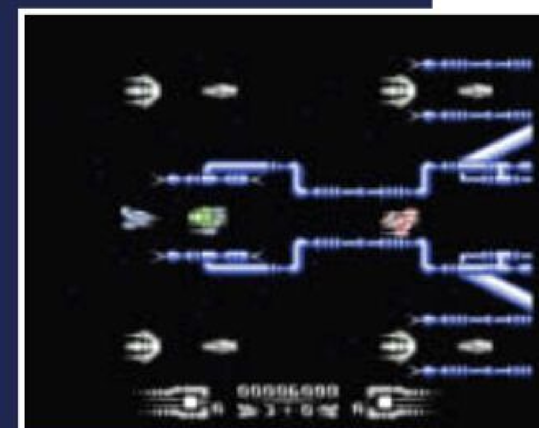
■ Egal ob Fastfood oder Spielzeug, immer mehr Spiele bauten auf Lizenzen. Ocean wurde berühmt-berüchtigt für seine Filmumsetzungen (viele davon schlecht, manche aber auch gelungen), beispielsweise *Platoon* und *RoboCop*. Auch bekannte Sportler tauchten in Spielen oder auf Packungen auf, siehe *Daley Thompson's Decathlon* und *Emlyn Hughes' International Soccer*. Als stellvertretend für viele Nieten wollen wir Activisions Lizenzspiel zu *Howard the Duck* nennen, ein unspielbares Chaos, das zudem mit seinem ständigen Multiload von Kassette nervte.

»GERÜCHTE SPRACHEN VON EINEM „C64DX" ALS EINEM MITTELDING ZWISCHEN C64 UND AMIGA.«



WEGWEISENDE SPIELE

ARMALYTE



PUBLISHER: THALAMUS
ENTWICKLER: CYBERDYNE SYSTEMS
HÖCHSTE WERTUNG: 97 % (ZZAP!64)

■ Riesige Bosse, schöne Grafik und ein fetziger Martin-Walker-Soundtrack machten aus dem *Delta*-Nachfolger von Stavros Fasoulas einen noch besseren Shooter, der auch zu zweit gespielt werden kann.

BOMBUZAL



PUBLISHER: IMAGEWORKS
ENTWICKLER: TONY CROWTHER & DAVID BISHOP
HÖCHSTE WERTUNG: 97 % (ZZAP!64)

■ Das Bombenspreng-Denkspiel von Tony Crowther und David Bishop verband Draufsicht- und Isometrie-Darstellung. Einige der über 100 Levels stammen von Jeff Minter und Jon Ritman.

IKARI WARRIORS



PUBLISHER: ELITE SYSTEMS
ENTWICKLER: JOHN TWIDDY
HÖCHSTE WERTUNG: 91 % (COMMODORE FORCE)

■ Nach seiner Arbeit an *The Last Ninja* lieferte John Twiddy eine technisch beeindruckende Version des SNK-Spielautomaten ab. Von unten nach oben schlug man sich als Einzelkämpfer oder mit einem Freund durch ein Kriegsszenario, bei dem man sogar in kleinen Panzern fahren konnte.

MICROPROSE SOCCER



PUBLISHER: MICROPROSE
ENTWICKLER: SENSIBLE SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG: 97 % (ZZAP!64)

■ Von *Tehkan World Cup* inspiriert, lieferte Sensible Software ein Draufsicht-Fußballspiel ab, das näher am Geschehen war als beispielsweise *Kick Off*. Replays, Bananenflanken und Wettereffekte verbanden sich zu einer actionreichen Kickerei. Die eine Seite der Kassette startete das normale Spiel, auf der Rückseite war eine Hallenfußball-Version, bei der nur sechs Spieler pro Seite antraten.

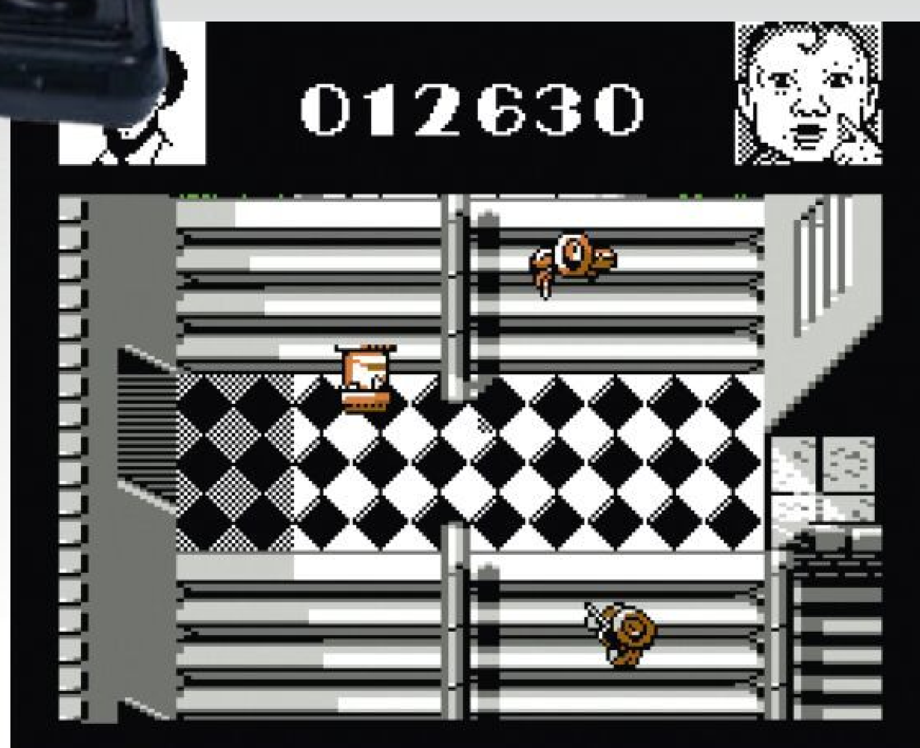
PLATOON



PUBLISHER: OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER: ZACK TOWNSEND, ANDREW SLEIGH
HÖCHSTE WERTUNG: 94 % (ZZAP!64)

■ Die Emotionalität der Leinwand-Vorlage geht dieser Umsetzung ab, dennoch hielt sich *Platoon* ans Original, indem es bestimmte Filmszenen in eigene Levels und teils auch Spielmechaniken umwandelte. Besonders intensiv wirkte die Ego-Perspektive in den Vietcong-Tunnels.







»FAST JEDER HERSTELLER KAM AUF DIE IDEE, WENN NICHT NEUE SPIELE ZUM BUDGET-PREIS, SO DOCH ÄLTERE IM BUNDLE GÜNSTIG ANZUBIETEN.«

WEGWEISENDE SPIELE

CITADEL



PUBLISHER: ELECTRIC DREAMS
ENTWICKLER: MARTIN WALKER
HÖCHSTE WERTUNG: 91 % (ZZAP!64)

■ *Citadel* war der eigenwillige Versuch von Martin Walker, ein Brettspiel mit einem (langsamen) Shooter zu kombinieren. Indem wir in den schachbrettartigen Levels Extrawaffen sammeln, Schalter umlegen und Feinde übernehmen, erobern wir nach und nach acht Zitadellen.

LASER SQUAD



PUBLISHER: BLADE SOFTWARE
ENTWICKLER: JULIAN GOLLOP
HÖCHSTE WERTUNG: 92% (COMMODORE USER)

■ Julian Gollop hatte bereits mit *Rebelstar* auf ZX Spectrum Rundenkämpfe futuristischer Squads thematisiert, mit *Laser Squad* für Spectrum und C64 baute er die Idee weiter aus. Etliche Features wie die Moral der Soldaten finden sich später in seinem Opus magnum *UFO: Enemy Unknown* wieder.

MYTH: HISTORY IN THE MAKING



PUBLISHER: SYSTEM 3
ENTWICKLER: PETER BARON & BOB STEVENSON
HÖCHSTE WERTUNG: 94 % (ZZAP!64)

■ Eine Zeitreise voller griechischer, ägyptischer und nordischer Mythen stellt das Szenario dieses Spiels dar. Clevere Rätsel und hektische Shooter-Passagen wechseln sich ab, besonders gut gefällt uns die rotoskopische Animation unseres Helden.

SPACE ROGUE



PUBLISHER: ORIGIN SYSTEMS
ENTWICKLER: PAUL NEURATH
HÖCHSTE WERTUNG: 97 % (ZZAP!64)

■ Wer sich bei *Elite* schon immer gewünscht hatte, auch die Stationen zu betreten, bekam genau das von Paul Neurath: Im zweidimensionalen *Ultima*-Stil erkundete man die Stationen, während es im Weltall in 3D zur Sache ging. Sporadische Cutscenes führen die Handlung rund um angreifende Aliens weiter, es gibt aber auch einen reinen Ballermodus.

SPEEDBALL



PUBLISHER: IMAGE WORKS
ENTWICKLER: ANDREW BOWEN
HÖCHSTE WERTUNG: 90 % (ZZAP!64)

■ Das futuristische Amiga-Sportspiel der Bitmap Brothers bekam eine wirklich astreine Konversion auf den C64. Klar ist die Grafik nicht so metallisch-edel, aber das Spielgefühl dafür identisch, und auch der Soundtrack von David Whittaker hämmert gut rein. Beim Nachfolger wirkt der grafische Abstand zum Amiga-Original zwar noch größer, aber auch jener C64-Port (von Carl Muller) ist gelungen.

1989

In Deutschland endete 1989 das seit 1984 laufende Commodore-Sponsoring von Bayern München, während noch bis 1994 der britische CLub Chelsea und der französische Paris Saint-Germain mit dem „C="-Logo aufliefen. Immerhin prangte auf dem 1988 und 1989 in Deutschland verkauften Bundle *Video Supergame 64* ein blonder Cartoon-Bayern-München-Spieler; das Bundle enthielt neben einem C64G und einem C-1342-Joystick das Steckmodul *Super Games*, auf dem sich *International Football* (identisch zu *International Soccer* von 1983), *Colossus Chess 2.0* und *Silicon Syborgs* (baugleich zu Epyx' *Silicon Warrior* von 1984) befanden.

Epyx selbst, eine der ruhmreichsten Software-Schmieden jener Zeit, hatte viel Geld in die Entwicklung eines eigenen Handhelds versenkt (Codename „Handy"), an dem Branchengrößen wie RJ Mical und Dave Needle gearbeitet hatten. Als die Mittel knapp wurden, verkaufte Epyx die Plattform an Atari, die sie in Lynx umbenannte. Epyx entwickelte fortan für eben diese Mobilkonsole statt für C64, aber immerhin sprang noch eine schöne Konvertierung des Lynx-Starttitels *Chip's Challenge* für den Brotkasten heraus.

Trotz enorm vieler Klone und Ramschsoftware war die Experimentierfreudigkeit einiger C64-Studios ungebrochen, auch wenn ihre Werke nicht immer von kommerziellem Erfolg gekrönt waren. So brachte Origin Systems 1989 gleich drei unkonventionelle Titel heraus: *Space Rogue* kombinierte typische *Ultima*-Kachelgrafik mit 3D-Weltraumkämpfen, bei *Omega* ließ man Panzer gegeneinander antreten, deren KI man selbst in einer proprietären Basic-Abwandlung programmierte (die man aus dem extradicken Handbuch erlernte). Todd Porters *Knights of Legend* war ein RPG Lite mit derart komplexen (Schwert-)Kämpfen, dass man teilweise Minuten über einer einzigen Kampfrunde brütete. Aber auch andere Studios bewiesen Ideenreichtum: Will Wrights *SimCity* erschien 1989 auch für C64. Westwoods *Hillsfar* kombinierte Rollenspiel und Geschicklichkeit, *North & South* Action und Strategie, Rainbow Arts' *Rock'n Roll* Action und Denkspiel.

Bei Commodore wurde Mehdi Ali zum President, nachdem er vorher als Berater die Restrukturierung des Konzerns mitbestimmt hatte. Diesem schien nun wieder eine blühende Zukunft bevorzustehen, zumal vom Amiga (1000 und 500) mittlerweile über eine Million Geräte verkauft worden waren.

8-BIT GIBT NICHT AUF

■ Durch seine große Verbreitung trotzte der C64 viel länger den 16-Bit-Konkurrenten, als irgendwer gedacht hätte. Kaum ein wichtiger 16-Bit-Titel, der keine Konvertierung bekam, das galt selbst für Grafikboliden wie *Stunt Car Racer*. Zudem erschienen weiterhin Originalspiele für den Brotkasten – sie kosteten weniger als 16-Bit-Software und -Module.





» [C64] Eigentlich kannte der C64 nur einen Feuerknopf – doch *Battle Command* nutzte optional auch den zweiten des Annihilator-Joysticks.

1990

Der Start ins neue Jahrzehnt verlief für Commodore seltsam holprig, was vor allem an etlichen neuen Entwicklungen lag, die nicht zusammenpassen wollten. Das CDTV (es erschien 1991) blickte klar in die CD-ROM-Zukunft, das C64GS (erschienen im Dezember 1990) war der offenkundig rückwärtsgewandte Versuch, mit der C64-Technik am boomenden Konsolenmarkt mitzuverdienen. Obendrein bastelte Commodore sowohl am Vorzeige-Amiga 1200 (mit AGA-Grafik, 1992) als auch am überteuerten „A500-Upgrade" Amiga 600 (ebenfalls 1992).

Aber bleiben wir beim C64GS, das als einziges der Hardware-Projekte in diesem Jahr erschien. Das „GS" stand für „Game System", doch von einem speziell angepassten System konnte keine Rede sein. Vielmehr handelte es sich um einen C64, dem man die serielle Schnittstelle, die Tastatur, den User- und den Datasettenport weggenommen hatte. Dafür war der vormals hinten sitzende Schacht für Steckmodule nach oben verlegt worden – als einzige Möglichkeit, das System mit Spielen zu füttern. Dem Gerät lag ein Modul mit vier Spielen bei: Einmal mehr *International Soccer*, dazu das neue *Klax* sowie *Fiendisch Freddy's Big Top O'Fun* und *Flimbo's Quest*. Mit anderen Worten: Mit in die Jahre gekommener 8-Bit-Technik in einer Pseudo-Konsole und einem mäßigen Spiele-Bundle wollte Commodore gegen das NES (das mit *Teenage Mutant Hero Turtles* im Paket kam) oder die 16-Bit-Konsole Mega Drive samt *Altered Beast* antreten. Commodore versprach zwar über 100 neue Spielmodule zum Launch oder kurz danach, doch die Zahl wurde nicht annähernd erreicht. Der C64GS war ein Flop mit Ansage – insgesamt konnten nur maximal 20.000 Stück davon verkauft werden (vielleicht aber auch nur halb so viel), vor allem im Vereinigten Königreich.

Der C64 war noch immer eine Marktmacht, aber wurde zu dem Gerät, das man dem jüngeren Bruder weiterreichte, um sich selbst eine 16-Bit-Maschine zu leisten. Gerade die englischen Magazine passten sich in Aufmachung und Stil dem Trend an. Es erschienen noch etliche gute Spiele für den Brotkasten, darunter das technisch brillante *Turrican* von Manfred Trenz, *King's Bounty* als Vorläufer von *Heroes of Might & Magic*, eine erstaunlich gute Konversion von *Speedball 2* oder der *Bundesliga Manager* von Software 2000. So langsam aber zog der Spiele-Treck weiter … ▶

COMMODORES PLEITENKONSOLE



■ Commodore UK hatte die famose Idee, ein C64 im kastrierten Gehäuse samt Cheetah Annihilator Joystick und einem Bundle-Modul zu veröffentlichen – als *C64 Games System* (C64GS). John Twiddy und Mev Dinc designten das offizielle Entwicklungssystem. Ocean war so ziemlich der einzige Hersteller, der die Plattform ernst nahm und sogar ein eigenes Entwicklungssystem dafür erdachte. Unter Ausnutzung der Steckmodule (Disks oder Kassetten konnte man nicht anschließen) veröffentlichte sie einige tolle Arcade-Ports wie *Pang*, *Battle Command* und *Double Dragon*. Allerdings bewegten sich die nur knapp fünfstelligen Verkaufszahlen der Konsole ebenfalls im Spielautomaten-Bereich …

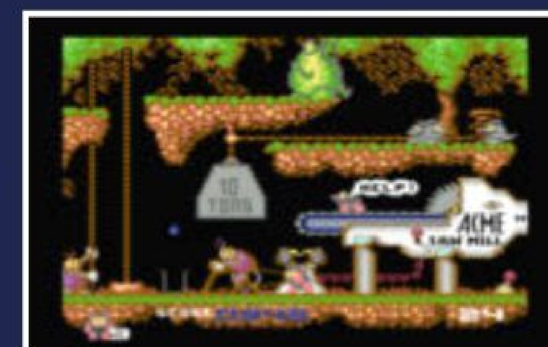


» [C64] *Fiendish Freddy's Big Top O' Fun* war eines von vier Spielen des C64GS-Moduls.

»COMMODORE HATTE ÜBER 100 NEUE MODULE FÜR DEN LAUNCH ODER KURZ DANACH VERSPROCHEN.«

WEGWEISENDE SPIELE

CREATURES



PUBLISHER: THALAMUS
ENTWICKLER: APEX COMPUTER PRODUCTIONS
HÖCHSTE WERTUNG: 96 % (ZZAP!64)

■ John and Steve Rowlands hatten schon mit dem Shoot-em-up *Retrograde* Können bewiesen, danach brachten sie dieses brachialhumorige Werk heraus. Clyde muss seine Fuzzies aus irrwitzigen Folterkammern befreien, vorher aber riesige, horizontal scrollende Levels überstehen.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE



PUBLISHER: GREMLIN GRAPHICS
ENTWICKLER: MAGNETIC DREAMS
HÖCHSTE WERTUNG: 92 % (ZZAP!64)

■ Ashley Bennett gelang trotz seiner jungen Jahre ein Meisterwerk, als er das schnelle Action-Rennspiel von Shaun Southern und Andrew Morris von 16-Bit auf den C64 portierte – sogar mit Zweispieler-Splitscreen.

RAINBOW ISLANDS



PUBLISHER: OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER: GRAFTGOLD
HÖCHSTE WERTUNG: 96 % (ZZAP!64)

■ Lange hatten sich Taito und Firebird wegen der Lizenz gestritten, die schließlich bei Ocean landete. Putzige Gegner, große Bosse und thematisch wechselnde Inseln, dazu viele versteckte Boni – Graftgold gelang mit der Konvertierung von Rainbow Islands ein weiteres 1A-Werk.

SHADOW OF THE BEAST



PUBLISHER: OCEAN SOFTWARE
ENTWICKLER: OCEAN SOFTWARE
HÖCHSTE WERTUNG: 86 % (ZZAP!64)

■ Noch eine 16-Bit-Konvertierung, was in diesem Fall – *Shadow of the Beast* war auf Amiga ein Grafik-Blender – keine einfache Sache war. Doch auch auf C64 gibt es weiches Parallax-Scrolling, allerdings auf Kosten grober Grafik und eines teils schwer zu sehenden Helden.

TV SPORTS FOOTBALL

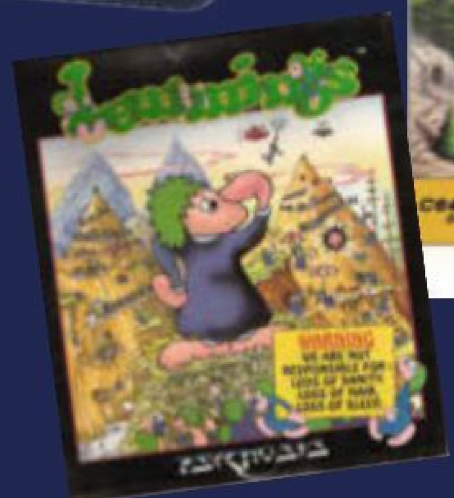


PUBLISHER: CINEMAWARE
ENTWICKLER: ALIEN TECHNOLOGY GROUP
HÖCHSTE WERTUNG: 92 % (ZZAP!64)

■ Eine Disk-only-Konvertierung von 16-Bit, die zwar die Prä-Match-Kommentierung enthält und die Wahl zwischen Einzelspiel oder Saison. Ansonsten aber fehlt vieles: digitalisierte Stimmen, Halbzeit-Show, Cheerleader, die Statistiken und die Zweispieler-Team-Option.







» Nobby The Aardvark war das letzte Werk von Thalamus.

»Kleinere Entwickler bedienten weiterhin C64-Fans mit Spielen.«



» [C64] *Chuck Rock* war ein C64-Port vom italienischen Studio Genias.

1991+

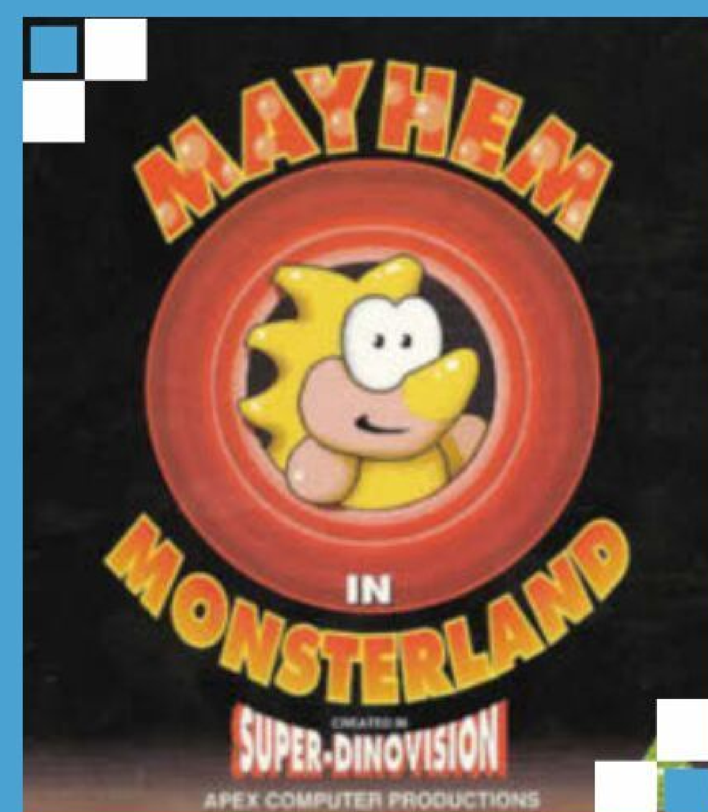
In den Geschäften und Kinderzimmern verdrängten immer mehr PCs und moderne Konsolen die 8-Bit-Geräte (und wenig später auch die Amigas und Atari STs). Wer um 1994/95 noch auf Commodore-Rechnern spielte, hatte den Schuss nicht gehört. Commodore hatte keine Modelle, um sich dem Trend entgegenzustemmen: Jahren der falschen Produktstrategie und des Missmanagements folgte 1994 die Quittung – die Firma musste Konkurs anmelden. Die C65-Prototypen wurden im Zuge der Liquidierung verkauft.

Das hieß nicht, dass es sofort keine neuen Spiele mehr gegeben hätte, denn noch immer hatte der C64 eine gewaltige Verbreitung. Doch in den ersten Jahren der 90er versiegte der vormals breite Software-Strom immer mehr, auch wenn einige Studios wie Zeppelin und Alternative munter weitermachten. Auch einige C64-Magazine hielten sich noch erstaunlich lange – *Zzap!64* überlebte die Pleite des Newsfield-Verlags im Jahr 1992 und erschien noch mal für 16 Ausgaben als *Commodore Force*. *Commodore Format* wurde bis Oktober 1995 publiziert, die deutsche *64'er* von Markt&Technik sogar noch bis Ende 1998 (Ausgabe 1/1999).

Vor allem kleinere Entwickler bedienten weiterhin C64-Fans mit Spielen, meist im Direktvertrieb aus dem Wohnzimmer. Viele große und kleine Projekte wurden jedoch nie offiziell veröffentlicht – weswegen wir euch zu einem Besuch der Website *gamesthatwerent.com* raten möchten, die eine große Sektion über nie veröffentlichte C64-Spiele hat (meist mit Screenshot, nicht selten auch zum Download), darunter viele von bekannten Studios. Dazu gehören *Daffy Duck*, *Solar Jetman* und *Deadlock* von Cyberdyne Systems. Einige verschollene Title wie *Murder* von U.S. Gold oder *Batman Returns* von Konami waren aber auch für die Spürnasen von Games That Weren't nicht aufzufinden.

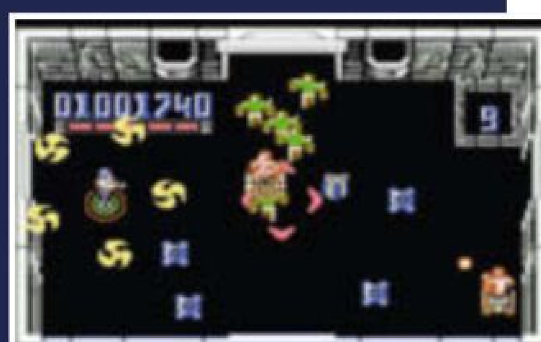
Rückkehr des Direktvertriebs

Nach der Pleite von Commodore entwickelte sich die Software-Szene für C64 dorthin zurück, wo sie auf frühen Heimcomputern begonnen hatte: zum Direktvertrieb „aus dem Wohnzimmer". Vollpreisspiele lohnten sich nicht mehr und bekamen keine Regalfläche, die späten regulären Releases wurden oft schon nach Monaten verramscht. Firmen wie Alternative begannen, ihre Lager direkt an Endkunden abzuverkaufen, das galt auch für das Spätwerk *Mayhem in Monsterland* (dem *Commodore Format* satte 100% verpasst hatte). Mittlerweile haben sich Spezial-Publisher wie Psytronik etabliert, die ihre Spiele nur im Web und wahlweise als Digital Copy oder Boxed-Version verkaufen.



Wegweisende Spiele

Smash TV



Publisher: Ocean Software
Entwickler: Probe Software
Höchste Wertung: 97 % (Commodore Format)
Jahr: 1991

Nick Jones schuf einen gelungenen Port des Williams-Automaten, zu der sogar eine Zwei-Joystick-Eingabeoption gehörte. Wir werden von Feindmassen attackiert und müssen fiese Bosse ausschalten, untermalt vom brillanten Soundtrack von Jeoren Tel.

Turrican II: The Final Fight



Publisher: Rainbow Arts
Entwickler: Manfred Trenz
Höchste Wertung: 96 % (Commodore Format)
Jahr: 1991

Manfred Trenz hatte schon beim ersten *Turrican* technisch brilliert, aber in Teil 2 holte er wirklich alles aus dem C64 raus. Riesige, sauber in alle Richtungen scrollende Levels, treibende In-Game-Musik und Bosse, die größer als ein Bildschirm sein konnten, ließen die Kinnladen herunterklappen.

Mayhem in Monsterland



Publisher: Mail Order Only Games
Entwickler: Apex Computer Productions
Höchste Wertung: 100 % (Commodore Format)
Jahr: 1993

Wenn man den Brotkasten versteckte, konnte man das schnelle *Mayhem in Monsterland* für ein waschechtes Konsolenspiel halten. Indem wir Zauberstaub sammeln, machen wir aus fünf „traurigen" Levels „glückliche". Die Grafik ist gut, der Sound klasse, der Schwierigkeitsgrad gering.

Lemmings



Publisher: Psygnosis
Entwickler: E&E Software
Höchste Wertung: 97 % (Commodore Force)
Jahr: 1994

Ein dänisches Team schaffte das eigentlich Unmögliche und setzte den Amiga-Klassiker auf den C64 um – inklusive Intro und Maus-Steuerung. Die vielen Levels benötigen nicht weniger als sechs Diskettenseiten.

Metal Warrior



Publisher: N/A
Entwickler: Covert Bitops
Höchste Wertung: N/A
Jahr: 1999

Eine Homebrew-Serie von Lasse Õörni, bei der wir als Mitglied einer Metal-Band eine fiktive Stadt der nahen Zukunft erkunden, Missionen erfüllen und kräftig ballern. Seit Kurzem gibt es bei Protovision ein Remake namens *MW Ultra*.





»SEIT DEN NULLERJAHREN HÄLT DAS INTERNET DIE COMMODORE-64-SZENE AM LEBEN.«

2000+

Seit den Nullerjahren hält das Internet die Commodore-64-Szene am Leben. Riesige Archive wie die seit 1997 gepflegte Gamebase64.com mit rund 30.000 Spielen oder die High Voltage SID Collection (hvsc.c64.org) mit über 55.000 Stücken konservieren eine Ära, die eigentlich schon lange vorbei ist. Cracker produzierten Re-Releases alter Spiele – oft mit Bugfixes – im CD-Schuber und samt Anleitung und Cheats.

Zudem begann die Zeit der inoffiziellen und offiziellen Hardware-Klone, etwa der Web.It-Konsole, die einen eingebauten C64-Emulator mit dem Download von Disk-Images aus dem Internet kombinierte. Der Hardware-Hacker Jeri Ellsworth arbeitete am lizenzierten C64DTV mit, einer Minikonsole im Gehäuse eines Joysticks (der dem Competition Pro nachempfunden war), zum Direktanschluss an den Fernseher. Enthalten waren 30 Spiele von früheren C64-Größen wie Epyx und Hewson. Andere Bastler wiederum hackten den C64DTV und fügten per angelöteter SD-Card weitere Spiele hinzu oder verwandelten ihn gleich in einen Mini-Homecomputer samt Keyboard.

Der schon immer starken C64-Demo-Szene gelangen nach wie vor beeindruckende Technik-Kunststücke, die Musik und Grafik aus der alten Plattform kitzelten, die niemand für möglich gehalten hätte. Emulatoren wie *CCS64* und *VICE* (Versatile Commodore Emulator, der unter anderem auch Amiga-Systeme emulieren kann) gibt es mittlerweile für viele Plattformen. *VICE* stellte auch das Herzstück für das offizielle Emulationspaket *Commodore Forever* mit über 100 Spielen dar. Es stammt von Cloanto, die sich nach Commodores Konkurs die Rechte an den ROM-Images der Module gesichert hatte.

Nicht zu vergessen: Auf RKO (remix.kwed.org) und Remix64 (remix64.com) formierte sich eine Remix-Szene, die nicht nur CDs und MP3s veröffentlicht, sondern auch Live-Musik darbietet (organisiert von Chris Abbott von c64audio.com). 2019 führte das Hull Symphony Orchestra sogar eine ganze 8-Bit-Symphonie auf. Und Firmen wie Psytronik oder Protovision veröffentlichen nach wie vor neue Spiele, auf Wunsch samt Pappschachtel, Anleitung und Floppy-Disk. RGCD (rgcd.co.uk) produziert neben Disks hochwertige Steckmodule, darunter auch die „Demakes" von Paul Koller, etwa zu *Luftrausers* oder *Super Hexagon*. Wir haben auf dem Titelbild dieses Hefts nicht übertrieben: Der C64 ist noch immer „on", über 40 Jahre nach seinem Release im August 1982. ▶

IMMER NEUE COMEBACKS

■ Wer sich heute für den C64 interessiert, hat die Qual der Wahl: Original-Hardware und augmentierte, Minikonsolen, Emulatoren, digitale Downloads, Disketten-Versionen und Module. Auf jeden Fall sollte man von Schnelllade-Systemen wie *Kung Fu Flash* oder *1541-Ultimate II* profitieren. Am einfachsten ist es, den *THEC64 Mini* oder *THEC64* von Retro Games an den HDMI-Fernseher anzuschließen. Wer es aufwendiger (und wesentlich teurer) mag, erwirbt für rund 800 Euro den *MEGA65*, der auf dem nie veröffentlichten C65 basiert. Das Ultimate64-Motherboard passt ins alte Gehäuse und bietet Komfort wie HDMI-Ausgang und Unterstützung für zwei SID-Chips.



WEGWEISENDE SPIELE

BOMBERLAND



PUBLISHER: RGCD
ENTWICKLER: SAMAR
HÖCHSTE WERTUNG: N/A
JAHR: 2013

■ Es gibt viele *Bomberman*-Klone für den C64, aber der beste heißt *Bomberland* und stammt von Samar. Wenn man den Hardware-Adapter besitzt, können im Multiplayer-Modus bis zu fünf Spieler gleichzeitig ran, es gibt aber auch eine Solospieler-Kampagne.

SAM'S JOURNEY



PUBLISHER: PROTOVISION
ENTWICKLER: KNIGHTS OF BYTES
HÖCHSTE WERTUNG: N/A
JAHR: 2017

■ Erst fünf Jahre alt ist dieser superbe Plattformer, der in Sachen Spielwitz, Extras, Grafik und Bedienung alles aus dem Commodore 64 herausholt. Ähnlich wie bei *Wonder Boy Dragon's Trap* wechselt man über Kostüme seine Fähigkeiten, findet Secrets und erkundet massive Levels.

STEEL RANGER



PUBLISHER: PROTOVISION
ENTWICKLER: COVERT BITOPS
HÖCHSTE WERTUNG: N/A
JAHR: 2018

■ Lasse Õörni veröffentlichte 2018 diesen von *Metroid* und *Turrican* inspirierten Titel, der sogar eine Art Morph Ball bietet sowie eine Ingame Map und vier Schwierigkeitsstufen. Unser Raumschiff crasht auf einem von Maschinen beherrschten Planeten, wir kämpfen uns durch zahlreiche Levels, die jeweils in einer anderen Farbe gehalten sind.

THE BRILEY WITCH CHRONICLES



PUBLISHER: WITCHSOFT
ENTWICKLER: SARAH JANE AVORY
HÖCHSTE WERTUNG: 95 % (RETRO GAMER)
JAHR: 2021

■ Sarah Jane Avory hat mit *Zeta Wing* und *Soul Force* zwei Action-Hits geschaffen, aber wir mögen ihr tiefgründiges Abenteuer im Stil eines JRPGs noch mehr. Es hat Stil, es hat Charakter und es hat schlaue Dialoge.

SONIC THE HEDGEHOG



PUBLISHER: N/A
ENTWICKLER: MR. SID
HÖCHSTE WERTUNG: N/A
JAHR: 2021

■ Andreas Varga, von dem auch eine *Prince of Persia*-Konvertierung stammt, hat das Master-System-Spiel via Reverse-Engineering ausgelesen und Sonics inoffizielles Debüt auf dem C64 (samt Commodores RAM-Expansion) mit butterweichem Scrolling realisiert.



C64-Prominenz

Schlüsselfiguren der C64-Szene erzählen ihre Anekdoten.



JEFF MINTER

GRÜNDER VON LLAMASOFT

„Ich sah den C64 zum ersten Mal Ende 1982, vermutlich auf der PCW-Show. Ich glaube, bei Rabbit Software stand ein Importgerät. Ich weiß nicht mal mehr, was darauf lief – offensichtlich nichts sonderlich Beeindruckendes. Später auf derselben Veranstaltung gab mir dann Jay Balakrishnan von HES meinen eigenen US-C64. Ich war erheblich stärker beeindruckt, als ich selbst einen benutzen konnte. Die Sprites kamen mir vor wie Zauberei!

Die C64-Ära war eine großartige Zeit in meinem Leben. Ich hatte eine Gruppe guter Kumpels, mit denen ich die ganze Zeit abhing. Ich hatte eine gutes Auskommen durch etwas, das mir wirklich Spaß gemacht hat. Dieser kleine Computer hat mir einige meiner besten Jahre geschenkt. Es war eine wichtige Plattform, die vielen Codern zu ihrem Karrierestart verholfen hat, die dann später Gründungsmitglieder der Spielebranche wurde, als die idyllischen frühen Tage ihr Ende fanden. Und der C64 ist technisch interessant genug, um ihm selbst heute, Jahrzehnte später, noch neue Effekte abzutrotzen."





CHRIS ABBOTT

C64-MUSIKGURU

„Wir feiern das 40. Jubiläum des C64 und seines revolutionären SID-Chips – und dennoch habe ich das Gefühl, dass die Geschichte unseren guten, alten Brotkasten nicht fair behandelt hat. Man sagt ja, dass der Sieger die Geschichte schreibt – und es sind die Konsolen, gestärkt von großem Geld und großen IPs, die den Löwenanteil des Lobs kassiert haben. C64-Studios kamen und gingen, und es lag an den Fans, die Historie zu bewahren. Trotzdem werden die Leistungen von Rob Hubbard, Martin Galway und Ben Daglish oft vergessen oder übersehen. Sogar die Fans von NES-Chiptunes scheinen SIDs für ein atonales Chaos zu halten.

Ich widme mich mit voller Kraft dem Ziel, das zu ändern – von den orchestralen Projekten, die beweisen, dass C64-Musik es wert ist, gehört zu werden, bis zu meinen Büchern. Sie beschreiben Soundchips und lassen Rob Hubbard im Detail erklären, was er tat, wann er es tat und wie er es tat. Es ist ein Kampf bergauf, solange die Torwächter glauben, dass Videospiele-Musik nur erwähnenswert ist, wenn es sich um *Final Fantasy*, *Mario* oder *Zelda* handelt. Aber ich pumpe eine Menge C64-Ressourcen in den Bildungssektor. Mal sehen, ob wir nicht ein ganz neues Publikum erschaffen können!"



ANDY WALKER

GRÜNDER VON TASKSET



„Taskset beschäftigte sich mit Spielautomaten-Entwicklung auf spezieller Hardware, aber unsere Wurzeln lagen in der 6502-CPU. Als wir vom C64 hörten, wollten wir deshalb einen haben. Und was für ein tolles Gerät das war, offensichtlich von Spielern für Spieler ersonnen – und von einem schlauen Geschäftsmann, der seine eigene Chip-Fabrik hatte.

Die Home-Computer entwickelten sich mit atemberaubendem Tempo, wer einmal blinzelte, verpasste das nächste große Ding. Wir programmierten zu 100% in Assembler für VC-20 und Oric – beides 6502-Maschinen –, und der C64 wischte mit beiden den Boden auf. Wir wussten, er würde ein Verkaufserfolg werden, und wir liebten es, mit dieser Hardware herumzuspielen. Die fantastischen Chips VIC-II und SID waren die Grundlage für einen Generationssprung in der Spieletechnik, und es war ein großer Spaß, mit ihnen zu arbeiten. Ich bin noch heute sehr stolz auf die C64-Spiele von Taskset. Natürlich ist *Super Pipeline 2* mein Liebling. Wir wussten, wie man Spiele schreibt und wie man sie präsentiert. Der C64 war damals der Klassenprimus, mit ihm konnten wir den Abstand zwischen Spielhalle und Wohnzimmer verkleinern."

FRANK GASKING

AUTOR BEI GAMES THAT WEREN'T



„Meine erste Erinnerung an den C64: Ich bin sechs und im Haus meiner älteren Schwester, Anfang 1988. Dort sehe ich den U.S.-Gold-Ladescreen von *Buck Rogers*, mit Sternenbanner. Ich kannte schon Spielhallen, aber hatte so etwas noch nie zu Hause gesehen.

Ich wollte unbedingt meinen eigenen Computer, und 1990 schenkte mir meine Mutter ein Light Fantastic Bundle *(ein C64C mit Lightgun, 3D-Brille und neun Programmen auf Datasette, Anm. d. Red.)*. Ich habe immer noch eine magische Erinnerung daran, wie ich alles auspackte und dann *Batman* und so weiter spielte. Ich stöberte durch Läden und fand neue Spiele, kaufte mir Magazine und ihre Heft-Kassetten und programmierte selbst. Das alles führte zu meinem Interesse an nicht veröffentlichten Spielen und deren Erhalt – Games That Weren't wurde gegründet, um berühmte verschollene C64-Titel aufzuspüren.

Ich habe meinen C64 nie weggegeben und spiele immer noch darauf. Ich habe gute Zeiten und schlechte durchlebt in meinem Hobby, und nun erlebe ich dank des Internets ein erstaunliches Comeback des C64, mit einer großartigen Community, die regelmäßig neue Spiele erschafft. Der C64 hat mir über die Jahre viel Freude bereitet, und das wird so bleiben."

TONY CROWTHER

FLEISSIGER C64-CODER

Fleißiger C64-Coder



„Ich war 18, hatte meine A-Levels (ungefähr dem Abitur entsprechend, Anm. d. Red.) in der Tasche und plante meine Zukunft, als der Commodore 64 auf der Bühne erschien. Ich hatte einen Samstagsjob in Sheffield, verkaufte Computer bei Superior Systems.

Meine Eltern hatten mir einen VC-20 zu Weihnachten geschenkt, und ich hatte dafür ein Spiel namens *Amazing* geschrieben. Der Besitzer des Ladens war beeindruckt und bot mir einen Commodore 64 an, wenn ich sechs Spiele für ihn programmieren würde. Also schrieb ich *Balloon Rescue*, *Aztec Tomb*, *Damsel in Distress*, *Brands*, *Bat Attack* and *Squash A Frog*, die alle unter dem Alligata-Logo erschienen. Zunächst programmierte ich noch in BASIC, bald aber mit einem Einzeilen-Assembler, den ich selbst geschrieben hatte. Die Spiele waren nicht toll, aber sie machten mich mit Programmierung vertraut. Die Dinge wurden interessant, als ich *Killer Watt* schrieb. Danach flogen sie mich nach Aberdeen, um in einer TV-Sendung namens *Bits ‚N' Pieces* interviewt zu werden. *Killer Watt* ist mir immer noch das liebste unter meinen C64-Spielen."

VINNY MAINOLFI

EX-REDAKTEUR VON *FREEZE64*



„Mein erster Heimcomputer war ein TRS-80 Model 1 – ich verliebte mich darin. Ich hing nur noch im Tandy-Laden in Bletchley herum. Ich lernte den Manager kennen und sagte ihm, dass ich genug Geld gespart hatte, um auf einen Tandy Color upzugraden. Er sah mich an und sagte: ‚Lass das sein, kauf dir lieber einen Commodore 64. Wir bieten den gerade nicht an, also geh mit deinem Geld rüber zu John Menzies und hol dir dort einen!'

Wegen ihm wurde ich zum C64-Freak, und das werde ich für den Rest meines Lebens sein. Also ich bin nicht verrückt und möchte mit meinem C64 begraben werden, denn es gibt mehr im Leben als einen Computer. Aber er ist die Sache, die mich glücklich macht. Jeder Tag ist ein Commodore-64-Tag, das ist die Wahrheit! Es vergeht kein Tag, an dem ich nicht auf dem C64 code, hacke oder teste, oder über ihn schreibe oder diskutiere. Mein Leben würde ohne ihn nicht dasselbe sein!"



BLOCKS AWAY!

VINNY'S VERDICT

VINNY'S RATING: 90%

GARY PENN

EX-REDAKTEUR VON ZZAP!64



„Ich glaube, *Zzap!64* spielte eine wichtige Rolle in der Geschichte des C64, einfach weil es zur richtigen Zeit am richtigen Ort war. Es gab diese eingeschworene Gemeinde, und wir trugen definitiv zu ihr bei.

Wir bildeten einen Brennpunkt. „Bibel" ist vielleicht zu stark, aber es gab definitiv Parallelen zu Kulten und Religionen. Nicht auf eine düstere Art, sondern einfach in der Weise, wie Leute sich um eine bestimmte Sache herum versammeln, Teil einer Gemeinschaft sein wollen. Die Leute lieben es, Teil eines Stamms zu sein. Wir waren eine Stimme, ein Fürsprecher dieses Computers. Wir haben die Verbindung hergestellt.

Manchmal spiele ich noch C64-Titel im Emulator. *Zolyx* ist so gut, und *Jumpman Junior* ist voller brillanter Ideen. Die frühen Coder haben damals einfach jeden Mist ausprobiert, und manchmal wurden Juwelen daraus. Ich habe noch den portablen SX-64 – das Ding ist so schwer, es müsste Rollen haben. Und ich besitze einige Demos, darunter eine Version von *The Sacred Armour of Antiriad*, die die Jungs von Palace Software für meinen Geburtstag gemacht haben. Es heißt *Antodgerad* und der Held hat einen riesigen Penis. Ein schönes Geschenk!"



DAVID CRANE

PROGRAMMIERER VON *PITFALL!*, *LITTLE COMPUTER PEOPLE* UND *GHOSTBUSTERS*



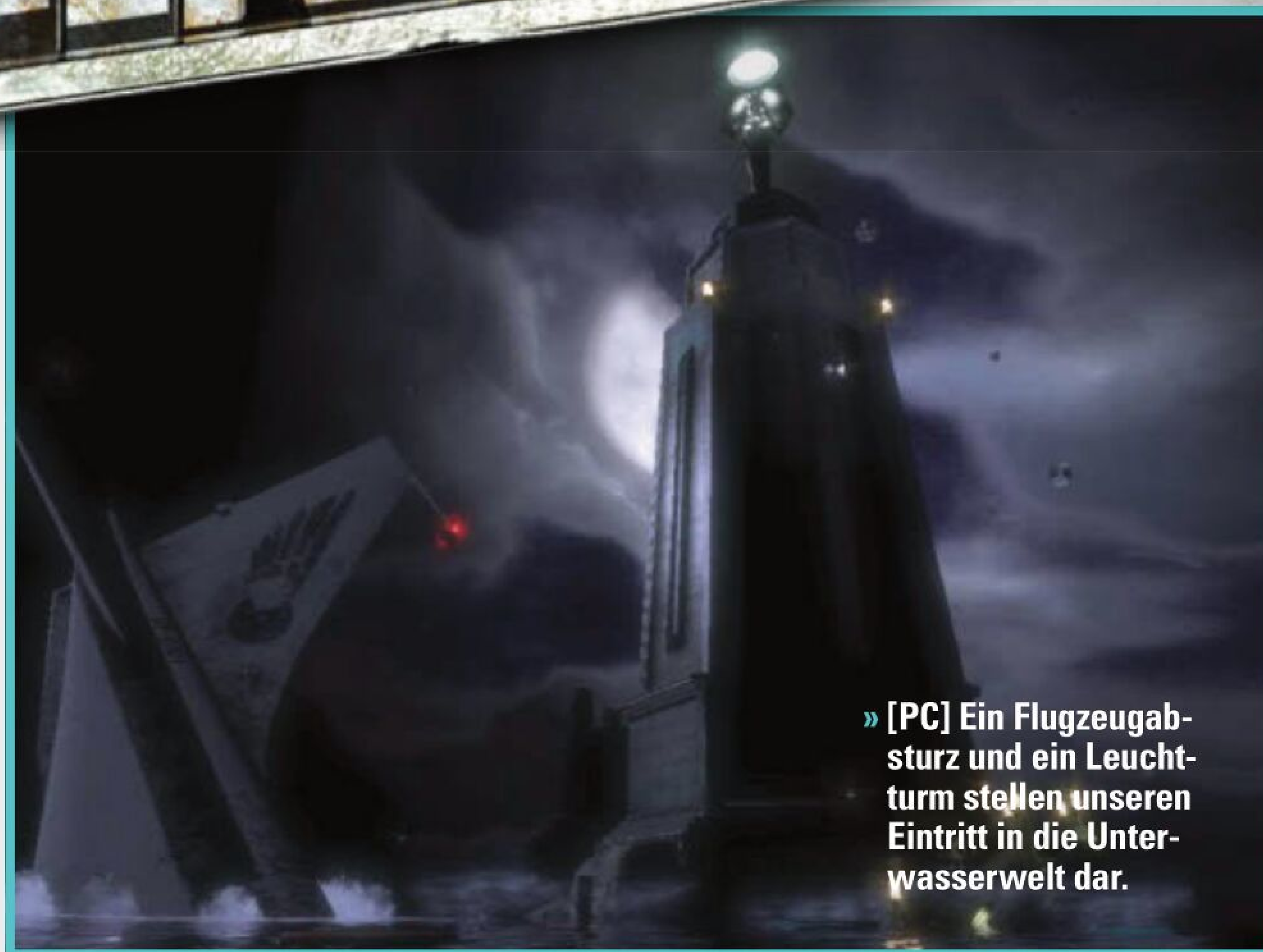
„Viele Leute verstehen nicht, dass für jemanden wie mich, der in sechs Jahrzehnten Teil der Videospiele-Branche war, jedes neue System ein zweischneidiges Schwert darstellt.

Was auch immer euer Job ist, stellt euch vor, darin würde sich alle zwei Jahres alles ändern! Die gewohnten Werkzeuge sind veraltet, dein Fachwissen oder dein handwerkliches Geschick ist nichts mehr wert und muss neu aufgebaut werden. Genau so wurde auch der C64 von uns Entwicklern gesehen. Wir mussten neue Entwicklungssysteme schaffen, neue Kompressoren und Entpacker, neue Treiber für Musik und Soundeffekte, und meist auch neue Sprite-Zeichenprogramme. Das stellte einen Riesenaufwand dar, wir mussten uns quasi selbst neu erfinden.

Doch nachdem diese ganze Arbeit getan war, empfand ich es als großen Spaß, Spiele für den C64 zu entwickeln. Dank der integrierten Tastatur, der tollen Hintergründe, der Sprites und der Farbmodi konnte ich Spiele der nächsten Generation entwickeln. Die Maschine hatte sogar einen nutzbaren Interrupt, der bei der Echtzeit-Programmausführung half. Schau einfach mal meinen Leitfaden an, wie du einen rennenden Pitfall Harry in BASIC hinbekommst!"



BIOSHOCK WOLLTE DAS VON *ULTIMA UNDERWORLD* UND *SYSTEM SHOCK* ERSCHAFFENE GENRE DER IMMERSIVEN WELTSIMULATIONEN ENDGÜLTIG EINEM MASSENPUBLIKUM ANDIENEN. WÄRT IHR SO FREUNDLICH, WEITERZULESEN UND HERAUSZUFINDEN, WIE IRRATIONAL GAMES EINES DER DENKWÜRDIGSTEN SPIELE DER 2000ER SCHUF?



» [PC] Ein Flugzeugabsturz und ein Leuchtturm stellen unseren Eintritt in die Unterwasserwelt dar.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** 2K GAMES
- » **ENTWICKLER:** IRRATIONAL GAMES
- » **ERSCHIENEN:** 2007
- » **PLATTFORM:** PC, DIVERSE
- » **GENRE:** EGO-SHOOTER

Kaum zu glauben, aber es sind schon 15 Jahre vergangen, seit Protagonist Jack erstmals über einen ominösen Leuchtturm mitten im Ozean nach Rapture gelangte, dem untergegangenen Utopia am Grunde des Meeres. 15 Jahre, seit er mit Plasmidkräften gegen Splicer und Big Daddys ankämpfte und Little Sisters rettete – oder sie grausam opferte, um an genveränderndes ADAM heranzukommen und sich so die Aufgabe zu erleichtern. Die Zeit ist reif für eine Retrospektive auf den Meilenstein, dessen Entstehung eng mit einem älteren Klassiker verbunden ist. Denn *System Shock 1* und *2* waren die klaren Inspirationsgeber für *Bioshock,* vom Großen (wie der glaubwürdigen Weltsimulation) bis ins Kleine (Audio-Storyfragmente, die man findet und abspielt).

Jonathan Chey war Director of Development von *BioShock* –1997 gründete er Irrational Games gemeinsam mit Ken Levine und Robert Fermier. Vorher war das Trio bei Looking Glass gewesen, jenem Studio, das – noch unter dem Namen Blue Sky – *Ultima Underworld* schuf und später *System Shock*.

Jonathan denkt an die Anfänge von Irrational Games zurück: „Mit einigen Ideen aus *System Shock 2* waren wir noch nicht fertig, und wir wollten dem Genre treu bleiben.“ Also dem Genre der immersiven Weltsimulationen, die dem Spieler relativ frei erlauben, wie er zum Ziel kommt. „Niemand sonst hatte diese Ideen aufgegriffen. Die Flut an *System-Shock-2*-Klonen blieb deshalb aus, weil es kein großer Erfolg war. Doch wir glaubten, dass es größeren Erfolg verdiente!“ Dieser Glaube trieb die Entwicklung an: Das Team wollte ein ähnliches Spiel schaffen, aber massentauglicher. „Wir erkannten, dass sich *System Shock 2* in einigen Punkten selbst ein Bein gestellt hatte, weil manches zu kompliziert, undurchsichtig, schwer zu verstehen oder schlicht unbeliebt war.“ Chey nennt die fummelige Bedienung und die überfrachtete Menü-Navigation als Kritikpunkte, die ausgeräumt werden mussten, wenn die Entwickler mit *BioShock* den Mainstream erreichen wollten. ▶



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SYSTEM SHOCK 2
SYSTEM: PC
JAHR: 1999

TRIBES: VENGEANCE (IM BILD)
SYSTEM: PC
JAHR: 2004

SWAT 4
SYSTEM: PC
JAHR: 2005



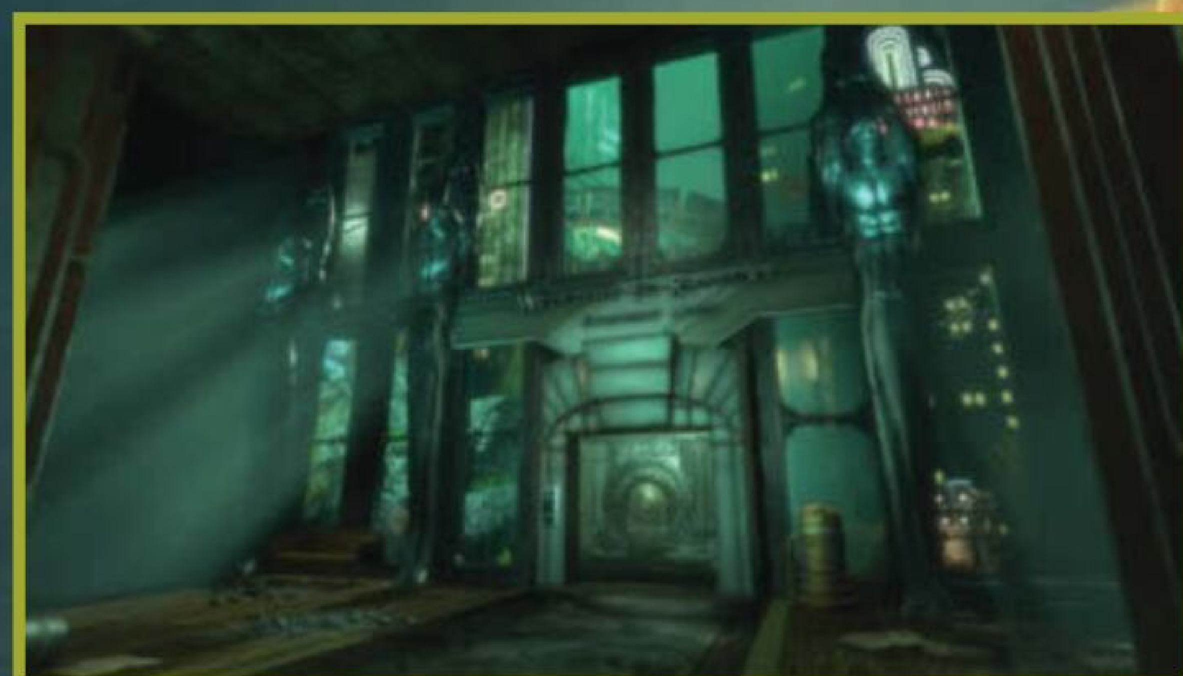
BIOSHOCK-REMASTER

Wie die Reihe für eine neue Generation aufbereitet wurde.

■ Für *BioShock: The Collection* überarbeitete Blind Squirrel Games die gesamte Reihe. Es gibt die üblichen Verbesserungen wie höhere Auflösung (je nach Version bis 4K), 60 Bilder pro Sekunde und Upgrades für Texturen und Beleuchtung. Dadurch geht aber auch der leicht verwaschene Look der Original-Konsolenversion verloren, der wiederum den vielen dunklen und klaustrophobischen Ecken von Rapture gut zu Gesicht stand.

Allerdings hat *BioShock: The Collection* zwei Vorteile: Zum einen erhaltet ihr die ganze *BioShock*-Erfahrung in einem Paket, inklusive der DLCs, von denen *Seebestattung* einen Schlussstrich unter die Geschichte von Rapture und seinem fliegenden Gegenstück Columbia zieht.

Zum anderen wurde das erste *BioShock* um Video-Kommentare zur Entwicklungsgeschichte von Ken Levine und Lead Artist Shawn Robertson erweitert, die als goldene Filmrollen versteckt wurden und so noch mehr Anreiz zur ausführlichen Erkundung von Rapture bieten.



»Wir erkannten, dass sich *System Shock 2* in manchen Dingen selbst ein Bein stellte.«

JONATHAN CHEY

DIE EVOLUTION VON BIOSHOCK

Was geschah nach Rapture?



CHALLENGE ROOMS

■ *BioShock* mag sich immer noch modern anfühlen, doch es verzichtet noch auf viele Features, die heute zu AAA-Titeln fest dazugehören – darunter DLC-Inhalte. Dafür testeten die drei „Herausforderungsräume" (zunächst PS3-exklusiv) den Spieler mit Rätseln und schwierigen Gefechten.



BIOSHOCK 2

■ *BioShock* fortzusetzen war eine Herkulesaufgabe für 2K Marin. Die Rezensionen fielen etwas kritischer aus: Es gebe viel vom Gleichen, hieß es, und die Themen der Story hätten weniger Wumms. Doch Bioshock 2 ist keinesfalls ein schwarzes Schaf, sondern ein würdiger Nachfolger.



MINERVA'S DEN

■ Bei *BioShock 2* entschied man sich dafür, einen Story-DLC zu entwickeln, der eine sehr gelungene Geschichte um den Rapture-Hauptcomputer bietet. Anders als die Hauptteile der Reihe setzt *Minerva's Den* auf Open-World-Elemente.



BIOSHOCK INFINITE

■ DIe im Vergleich zu den Vorgängern schnelleren und direkteren Kämpfe in der fliegenden Stadt Columbia waren nur noch Action-Standard. Die Story mit dem starken Duo Booker und Elizabeth brannte sich jedoch spätestens mit den Wendungen vor dem Finale ins kollektive Gedächtnis ein.

»Es wurde allgemein immer einfacher, Spiele zu entwickeln.«

JONATHAN CHEY



▶ Am Anfang, noch vor ersten konkreten Plänen und Prototypen, standen drei NPC-Archetypen, die Irrational einbauen wollte: Drohnen, Beschützer und Ernter. „Die Little Sisters entsprangen ursprünglich einer Spielmechanik-Idee", führt Chey aus. „Es sollte Kreaturen geben, die im Grunde laufende Schatztruhen waren, auf die andere Wesen aufpassen. Die Truhen sollten im Level herumlaufen und irgendetwas machen, während wieder andere Kreaturen sie verfolgen." Letztere wurden die Splicer, die den Little Sisters das ADAM entreißen wollen, aber an den riesenhaften Big Daddys vorbei müssen, die wie monströse Tiefseetaucher aussehen. Doch lange war keines dieser Elemente genau definiert. Es kam den Machern darauf an, zusammenwirkende Systeme zu entwickeln, die glaubwürdig erscheinen. Als würde sich die Welt auch ohne den Spieler weiterdrehen. „Spannend an unseren Monstern war, dass sie aufeinander reagieren. Und dass man auf andere Weisen mit ihnen interagieren kann, als nur den besten Winkel zu finden, um sie abzuschießen."

So entstanden die ungleichen und irgendwie berührenden Paare, die jeder *Bioshock*-Spieler kennt: Das „kleine Mädchen" – die Little Sister –, die sich mit ihrer Spritze über Leichen hermacht, und der wandelnde Stahl-Tauchanzug mit Bohrer – der Big Daddy. „Die Little Sisters hießen ursprünglich Sammler und durchliefen viele Iterationen", erklärt Chey. „Es gab eine Zeit, da waren sie Schnecken, die Zeug aus Leichen saugten."

Der Schauplatz wiederum war anfänglich stark an *System Shock 2* angelehnt: Auf einem Raumschiff entspann sich eine düstere Handlung mit politischen Motiven. Die Spieler sollten Gen-Mutanten bekämpfen und andere Charaktere vor Kulten retten. Das Team verwarf dann jedoch das Konzept und sattelte auf eine andere Idee von Ken Levine um, der mit *Bioshock* zu einem der berühmtesten Kreativen der Spielewelt überhaupt wurde.

Chey erinnert sich an das alte Story-Fundament rund um eine geheime Nazi-Basis auf einer Insel. „Nach Ende des Zweiten Weltkriegs wurde sie aufgegeben – nun ist sie voller verrückter Nazis und den Produkten ihrer wahnsinnigen Experimente. Es gibt offensichtliche Parallelen zum schlussendlichen Schauplatz im Spiel, Rapture. Man kann sich vorstellen, wie Kevin von der Nazibasis zum gescheiterten Ayn-Rand-Unterwasserparadies kam", erklärt er.

Die finale thematische Ausrichtung ist teils Publisher 2K Games zu verdanken, denn der ließ Irrational nach der Übernahme freie Hand bei der Geschichte – unter der Bedingung, dass die Mechanik der Little Sisters und Big Daddys erhalten blieb. Die Inspiration für Rapture und dessen Schöpfer fand Levine beim Besuch des Rockefeller Center mit seiner Art-Deco-Ästhetik und seiner wechselhaften Baugeschichte. Der Name Andrew



KAMPF IN DEN WOLKEN

■ *Bioshock Infinite* setzte voll auf DLC: Neben einem Vorbesteller-Waffenpaket gab es drei Zusatzinhalte im „Season Pass". Der erste erschien drei Monate nach dem Hauptspiel und bot Gegnerwellen zum Umballern – falls man denn wirklich noch mehr Kämpfe wollte.



SEEBESTATTUNG – EPISODE 1

■ Die Epilog-Story bringt euch von Columbia zurück nach Rapture. In der ersten Hälfte wird Detektiv Booker von Femme fatale Elizabeth angeheuert und ihr erfahrt, wie die beiden gescheiterten Utopie-Städte in der Multiversum-Story von *Infinite* verbunden sind.



SEEBESTATTUNG – EPISODE 2

■ Im letzten DLC spielt ihr Elizabeth, die sich für die Little Sisters einsetzt, während Rapture den Bach runtergeht. Mastermind Ken Levine liefert ein Ende, mit dem sich der Kreis von *Infinite* schließt – *Seebestattung* (beide Episoden) ist also Pflichtprogramm.



Ryan ist eine Anspielung auf die Autorin Ayn Rand, deren Objektivismus-Philosophie ein Kernmotiv der Spielhandlung ist. Wie es Ryan in seiner Botschaft während der Tauchfahrt nach Rapture formuliert: „Steht einem Menschen nicht das zu, was er sich im Schweiße seines Angesichts erarbeitet?" Das möchte man sofort bejahen, doch natürlich ist das Problem jeder guten Utopia, dass aus hehren Ansätzen leicht die Hölle auf Erden – Verzeihung: unter Wasser – werden kann.

Im Vergleich zum einst geplanten Quasi-Nachfolger zu *System Shock 2* lag nun ein größerer Fokus auf einer tiefgründigen Geschichte. „Es wurde allgemein immer einfacher, Spiele zu entwickeln", resümiert Chey die Zeit zwischen *System Shock 2* und *BioShock*. „Bei *System Shock 2* nutzten wir die *Thief*-Engine – wobei wir wohl das einzige andere Projekt waren, das sie nutzte, also kann man nicht wirklich Engine dazu sagen." Für *BioShock* kam dann die Unreal-Engine zum Einsatz, die wesentlich fortgeschrittener war.

Irrational hatte mit *SWAT 4* und *Tribes: Vengeance* schon Erfahrung mit der Unreal Engine gesammelt. Das erleichterte die grundlegende Programmierung. Die gesparte Zeit wurde in größere Komplexität bei Skripten und der Erzählung investiert. „Ich glaube, das musste nach *Half-Life* jeder Ego-Shooter machen. *System Shock 2* hat im Vergleich zu *BioShock* nur ganz wenige geskriptete Story-Momente", fährt Chey fort, „und sie sind etwas fadenscheinig. Sie sind gut geschrieben, aber was Animationen und die Darbietung angeht, wirken sie heute ein bisschen lächerlich." ▶



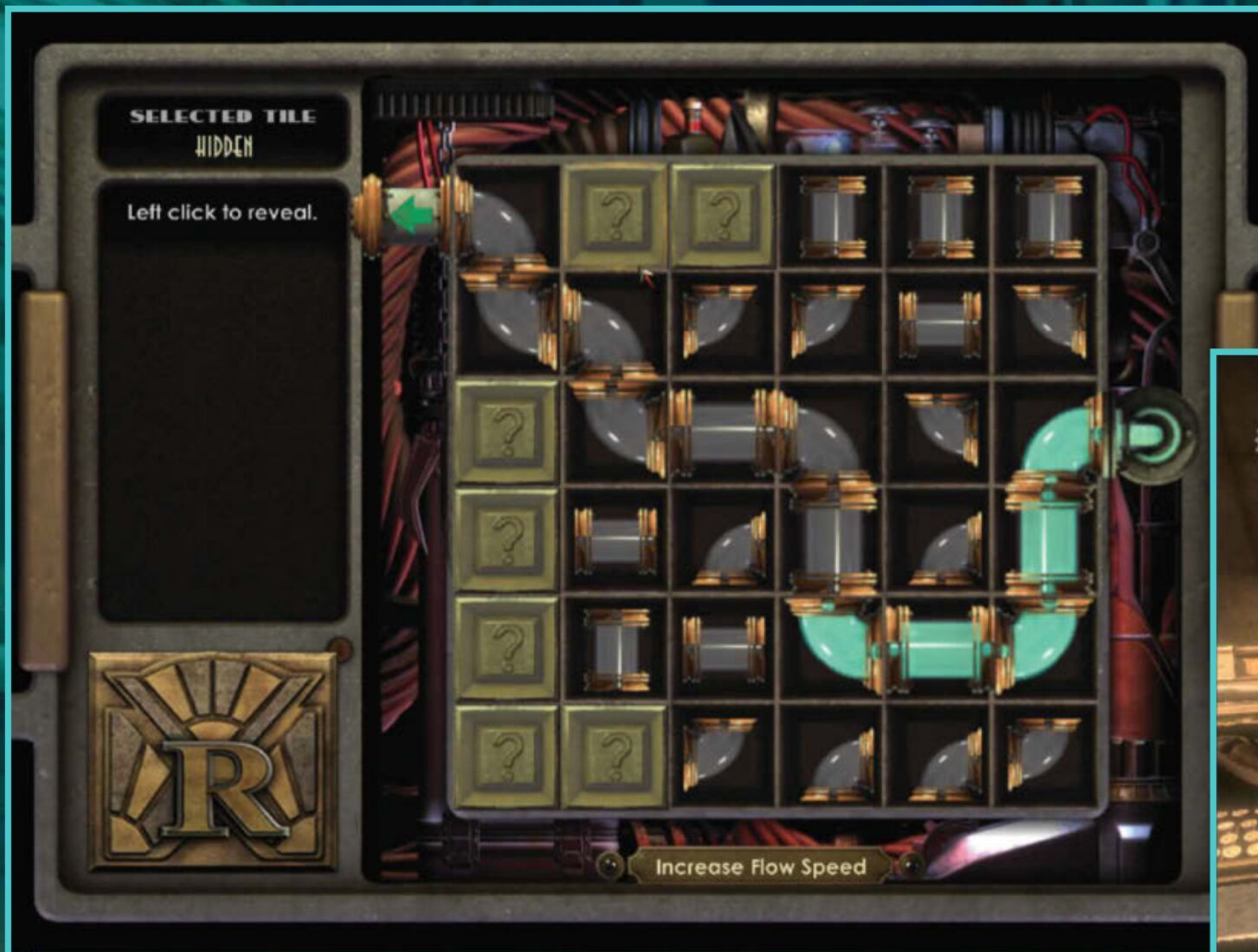
» [PC] ***BioShock* erzeugte durch Skript-Events viele denkwürdige Szenen.**



» **[PC] Es ist faszinierend, mehr über den Untergang dieser Utopie zu erfahren.**



» **[PC] Irrational verstand es, die langsam stapfenden und wie „elektronische Wale" klingenden Big Daddys als massive Bedrohung zu etablieren.**



» [PC] Die Fortsetzungen verzichteten auf das Hack-Minispiel à la *Pipemania*.



» [PC] Schon früh war *BioShock* stark darin, die Story auch über die Umgebung zu vermitteln.

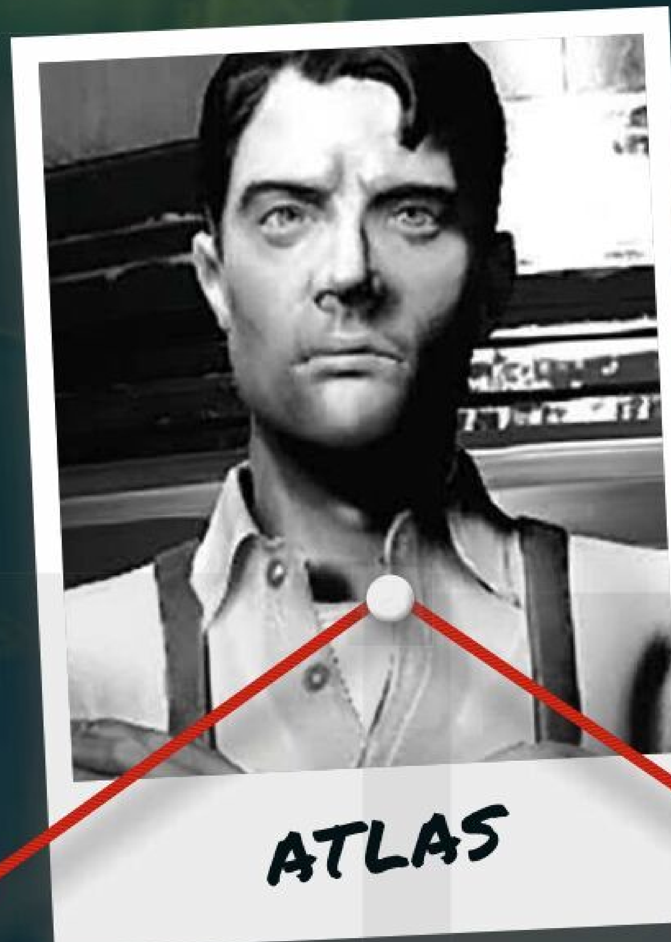


DIE CRÈME DE LA CRÈME UNTER DEM MEER

Die Schlüsselfiguren in Rapture.

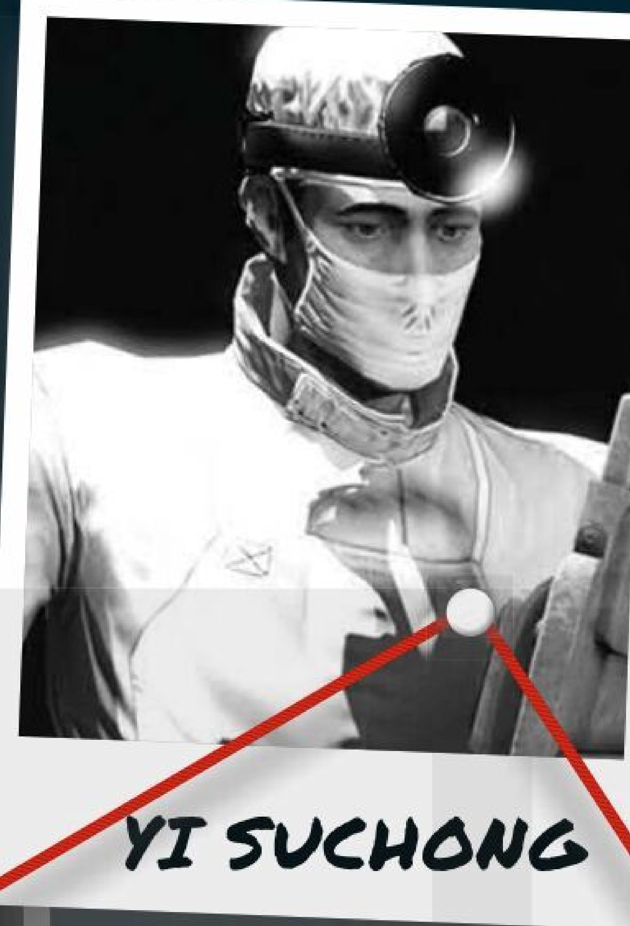
ANDREW RYAN

■ Der Schöpfer von Rapture und die Verkörperung der Objektivismus-Philosophie, die Ken Levine zu dem Schauplatz inspirierte. Nach dem Untergang der Stadt sitzt er in seinem Bunker, daher trefft ihr ihn erst sehr spät. Doch Stimme, Gesicht und Ideologie von Ryan begleiten euch fast durchgehend im Spiel.



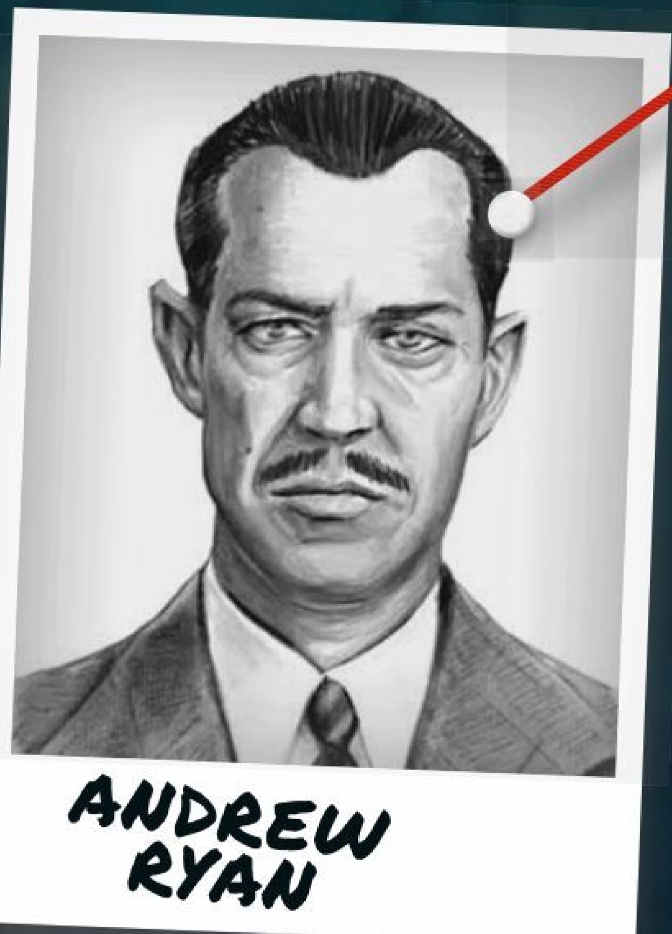
BRIGID TENEBAUM

■ Die Auschwitz-Überlebende entdeckte als führende Genetikerin viele der wundersamen Errungenschaften von Rapture, darunter das genverändernde ADAM. Sie ist zudem die Schöpferin der Little Sisters und will sie beschützen.



SANDER COHEN

■ Cohen ist ein prominenter Künstler in Rapture, doch als die Stadt in Gewalt und Wahnsinn versinkt, verliert auch er den Verstand. In Fort Frolic wird Jack auf eindrückliche Art Zeuge der Produkte von Cohens verdrehtem Geist.



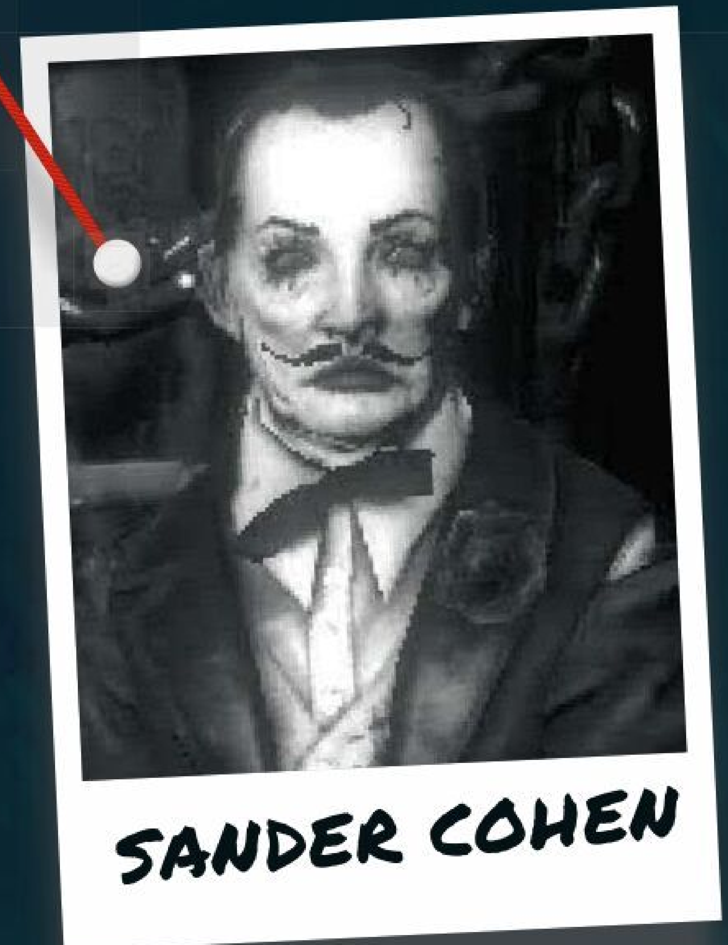
ATLAS

■ Der sogenannte Befreier von Rapture führte den Bürgerkrieg der unzufriedenen Bewohner gegen Ryan an und läutete so das Ende der Unterwasserstadt ein. Atlas ist eine zentrale Figur der Geschichte und bittet Hauptfigur Jack, ob er so freundlich wäre, eine Reihe von Aufgaben für ihn zu erledigen.



YI SUCHONG

■ Suchong hielt nichts von moralischen Grenzen und erforschte die Formung des menschlichen Verstands. So sorgte er für die starke Bindung zwischen den Little Sisters und ihren Big Daddys. Er spielt auch in *BioShock Infinite* eine Rolle.



» *BioShock* hat bewiesen, dass es einen Markt für diese Art Spiel gibt. Ich glaube, es hat diesen Markt sogar geschaffen. «
JONATHAN CHEY



» [PC] *BioShock* war kein Pionier der auffindbaren Audio-Logs – die Idee stammt aus *System Shock* (CD-Version).


» [PC] Der Level von Sander Cohen bleibt durch seine Survival-Horror-Stimmung im Kopf.


» [PC] Das Finale fällt nach der legendären Szene mit Andrew Ryan stark ab.

Der Release auf Konsole hatte Priorität, daher konzentrierte sich Irrational Games fast automatisch darauf, alles zu vereinfachen, was an *System Shock 2* zu verschachtelt und kompliziert war. Den Spielern mussten die Features besser vermittelt werden, und Interaktionen abseits des Kern-Gameplays sollten simpler und seltener werden – also etwa das ständige Herumklicken in Behältern und dem Inventar, das *System Shock 2* zur Geduldsprobe machen kann. So entstanden die spezialisierten Verkaufsautomaten: Beim Gatherer's Garden kauft ihr Plasmide, bei der Gen-Bank schaltet ihr weitere Slots für die Fähigkeiten frei, und beim Zirkus der Werte besorgt ihr euch Vorräte wie Munition. Das mag auf dem Papier zwar undurchsichtiger als eine Reihe an Untermenüs klingen, doch auf diese Art interagiert ihr mit Teilen der Spielwelt, während ihr Entscheidungen für Upgrades trefft, was sich natürlicher anfühlt. Zudem waren die Automaten zugänglicher als die Maus-und-Tastatur-Menüs von PC-Rollenspielen.

In den Augen des Teams waren in *System Shock 2* die Psi-Kräfte zu kurz gekommen. „Sie waren cool, aber nicht so essenziell für das Spiel, wie wir es wollten," bedauert Chey. Das Psi-System sollte eigentlich mehrmaliges Durchspielen mit sehr unterschiedlicher Vorgehensweise ermöglichen. „Das wirkte wie Verschwendung. Die meisten Leute spielen ein Spiel gar nicht zu Ende und erst recht nicht dreimal. Wir wollten deshalb die Spieler diesen Systemen konstant aussetzen", erklärt Chey. So wurden die Plasmide in *BioShock* eng mit Gameplay und Geschichte verwoben. Zudem nutzte das Team die Erfahrungen aus der Entwicklung der Psi-Kräfte, um das Fähigkeiten-Angebot in *BioShock* zu konsolidieren. „In *System Shock 2* gibt es ein paar nützliche Kräfte, aber viele sind nicht besonders hilfreich", urteilt Chey.

System Shock 2 war durchgehend der Leitstern für die Entwickler – und dank der Mittel von 2K Games konnten sie das Projekt ausbauen und jeden Aspekt des Vorbilds verbessern. „Meine Hoffnung war, dass es *BioShock* schaffen würde, die Systeme von System Shock einem größeren Publikum näherzubringen. Ken waren viele Ideen für die Spielhandlung wichtig – und ich würde sagen, er setzte sie extrem gut um", lobt Chey.

BioShock erschien im August 2007 für PC sowie für die Xbox 360 (später folgte die PS3) und wurde in der Tat ein Massenphänomen. Sowohl Kritiker als auch Spieler lobten die Story und das Szenario, die RPG-Elemente sowie die beeindruckenden Umgebungen und Wassereffekte. *Bioshock* wurde nicht nur



» [PC] 2K Games hatte Bedenken, weil man die Little Sisters angreifen konnte, daher musste ein Moralsystem her.

massenweise zum Game of the Year gekürt: In einer Zeit, als noch infrage gestellt wurde, ob Videospiele Kunst sein können, wurde *BioShock* zum Vorzeigebeispiel für das Potenzial des Mediums.

Das bedeutet aber nicht, dass der Mix aus Shooter und Weltsimulation keine Schwachstellen gehabt hätte. „Der Bosskampf war nicht der Höhepunkt unseres Schaffens", gesteht Chey. Allgemein fällt *BioShock* in den letzten Abschnitten ab, also nach der berühmten Wendung, als Jack den Rapture-Schöpfer Andrew Ryan persönlich trifft. „Ich glaube, Enden fielen uns immer schwer. Das gilt auch für *System Shock 2*. Das Ende ist der schlechteste Teil des Spiels. Und ein Grund dafür ist, dass viel Druck mit dem Ende verbunden ist. Es muss cool werden, nochmal etwas Besonderes bieten. Und einen Endboss. Und eine ganz, ganz neue Umgebung. Und man muss sich um all diese Besonderheiten kümmern."

Chey fügt hinzu, dass die Dinge oft „heruntergedummt" werden, wenn ein Abschluss gefunden werden muss. Allerdings denken heute wenige an das schwache Finale, sondern an die großartigen Erfahrungen in Rapture davor. Nach der größten Leistung von *BioShock* gefragt, antwortet Chey: „Es hat bewiesen, dass es einen Markt für diese Art Spiel gibt. Ich glaube, es hat diesen Markt sogar geschaffen. Denn anders als *System Shock 2* und *Deus Ex* und *Thief* und *Ultima Underworld* und all die anderen Spiele im Genre, die wir oder Looking Glass oder Warren Spector gemacht hatten, brachte es *BioShock* es zum Multimillionen-Seller. Danach waren die Publisher an solchen Spielen interessiert. Auch 2K wollte offensichtlich mehr davon. Ich bin ziemlich sicher, dass *Bioshock* damit Projekten wie der Fortsetzung von *Deus Ex* auf den Weg half." Kein Wunder, dass Chey auf kaum ein Spiel seiner Karriere so stolz ist wie auf *BioShock*. *



DIE UNKONVERTIERTEN

Spiele, die es nie ins Wohnzimmer schafften.

2 SPICY

ENTWICKLER: **SEGA** JAHR: **2007** GENRE: **LIGHTGUN**

■ **Mit einem Freund Terroristen oder Zombies mit Lightguns zu bekämpfen macht Spaß – das weiß jeder, der es je versucht hat. Gegeneinander zu spielen ist im Genre hingegen selten.**

In *2 Spicy* geht es: Man darf gegen einen anderen Menschen antreten (oder solo spielen). Bei beiden Varianten wählt ihr einen von sechs Charakteren aus. Jeder verfügt über eine eigene Bewaffnung und Attribute. Ming Hua zum Beispiel ist schnell, ihre beiden Pistolen haben viel Munition, ihre Verteidigung ist aber lausig. Laurence hingegen hat einen hohen Angriffs- und Verteidigungswert, ist aber langsam und muss seine Schrotflinte ständig nachladen.

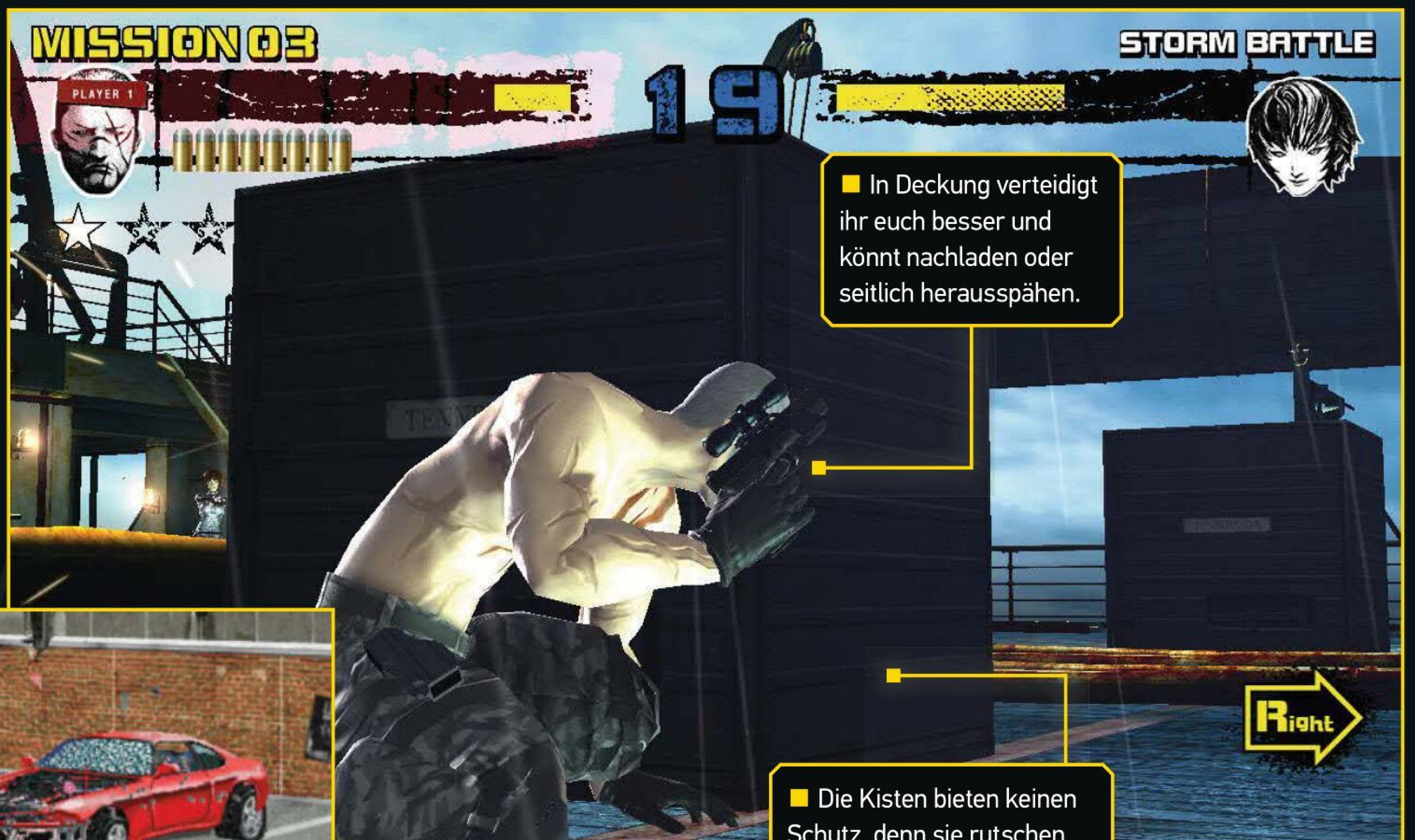
Mit zwei Fußpedalen steuert ihr nach rechts und links. So könnt ihr zielen, aber auch Schutz hinter zerstörbarer Deckung suchen. Werden Gegner lange genug anvisiert, zoomt ihr heran und gebt präzisere Schüsse mit höherer Durchschlagskraft ab. Andersherum werdet ihr durch einen blinkenden roten Rahmen gewarnt, wenn ein Gegner euch ins Visier nimmt. Nun ist schnelles Ausweichen gefragt.

2 Spicy war nie fürs Wohnzimmer gedacht, denn es erschien, als Röhrenfernseher durch Flatscreens auf dem Markt ersetzt wurden. Die klassischen Lightguns funktionierten nicht mehr. Doch dann floppte es in der Spielhalle. Das Doppelgehäuse war zu teuer und die Spieler verstanden das Pedalsystem nicht. Wer aber die Gelegenheit hat, sollte *2 Spicy* unbedingt ausprobieren!



■ Das große Fadenkreuz und der Zoom zeigen, dass ihr den Gegner im Visier habt.

■ Die Symbole in den unteren Ecken verraten, wohin ihr rennen, springen oder ausweichen könnt.



■ In Deckung verteidigt ihr euch besser und könnt nachladen oder seitlich herausspähen.

■ Die Kisten bieten keinen Schutz, denn sie rutschen auf dem Schiff hin und her.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

POINT BLANK

1994

■ Auch wenn kein Spiel genau die Erfahrung von *2 Spicy* bietet: Im Namco-Klassiker *Point Blank* könnt ihr euch immerhin auf der PlayStation darin messen, wer am meisten Zielwasser getrunken hat.



POLYGONET COMMANDERS

ENTWICKLER: **KONAMI** JAHR: **1993** GENRE: **ARCADESPIEL**

■ Konami wollte bei *Polygonet Commanders* mit der Grafik beeindrucken, die eigentliche Panzerschlachten ist simpel.



Mit den Twin-Sticks fahrt ihr den Panzer durch eine von acht kleinen Arenen und jagt idealerweise alle Feinde in die Luft. Das funktioniert am besten mit vernetzten Automaten im Multiplayer-Modus. Als Solist müsst ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits unglaublich viele und aggressive CPU-Drohnen vernichten. Wirklich berühmt wurde der Spielautomat nicht. Im Vergleich zur 3D-Hardware von Sega und Namco war er hoffnungslos veraltet. Das Spiel hatte also weder die Tiefe noch die Grafik, um auf 32-Bit-Konsolen zu beeindrucken. Und eine Umsetzung für 16-Bit-Systeme war technisch unmöglich.

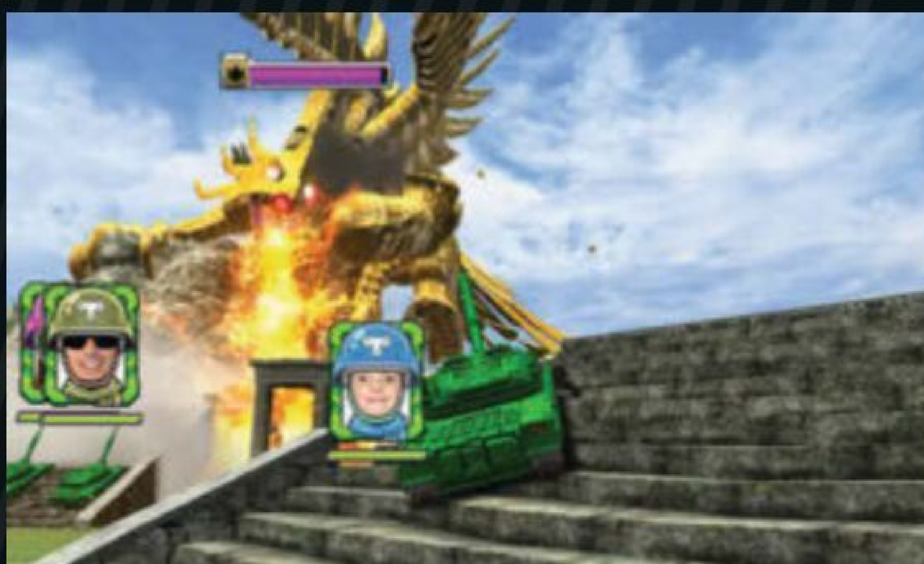
» Arcade] Die Wand ganz hinten ist ein Brückenrand.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

TANK! TANK! TANK!

2009

■ Die Konvertierung des spirituellen Nachfolgers von *Tokyo Wars* war eine Überraschung. 2012 erschien die Wii-U-Version, die heute locker 45 Euro kostet.



KONVERTIERTE ALTERNATIVE

LOCO-MOTION

1988

■ Konamis Rätselspiel erschien auf dem Intellivision, dem Tomy Tutor und als *Crazy Train* auf dem MSX. Micronet brachte es als *Junction* später für Mega Drive (Bild) und Game Gear heraus.



ORBS

ENTWICKLER: **AMERICAN SAMMY** JAHR: **1994** GENRE: **RÄTSELSPIEL**

■ Wer Lust hat, sein Hirn in Brei zu verwandeln, für den ist dieses Rätselspiel genau richtig! Ihr müsst Kugeln innerhalb einer bestimmten Anzahl von Zügen zu einem vorgegebenen Muster anordnen.

Doch könnt ihr keine einzelnen Kugeln, sondern nur ganze Zeilen oder Spalten verschieben. Wer am Ende eines Rätsels noch Züge übrig hat, nimmt diese mit in die nächste Runde. Tatsächlich wissen wir nicht, ob *Orbs* überhaupt jemals offiziell in der Spielhalle veröffentlicht wurde, weshalb die fehlende Konvertierung nicht überrascht. Wir sind aber der Meinung, dass Orbs perfekt für Game Boy oder Game Gear gewesen wäre!





AUTOMATENSCHRECK

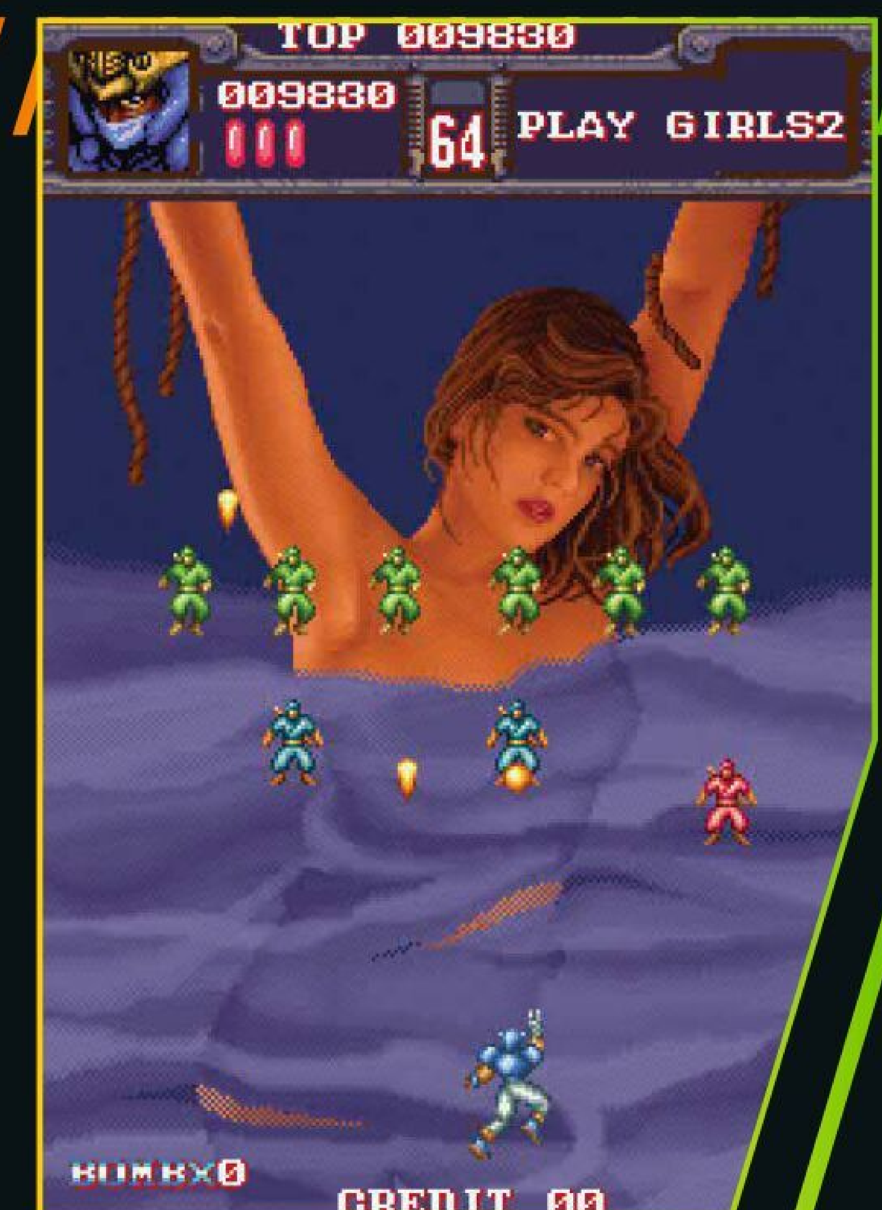
PLAY GIRLS 2

ENTWICKLER: **HOT-B** JAHR: **1993** GENRE: **ARCADESPIEL**

■ Sex verkauft sich gut. Natürlich ist es eine billige Masche, Spiele zu veröffentlichen, die Bilder von halbnackten Frauen zeigten. Wir fragen uns aber wirklich, wer solche zweifelhaften Titel in der Spielhalle spielt, wo jeder das sehen kann.

Wenn man dann zusätzlich zum Sexismus ein mieses Arcadespiel herausbringt, das wie eine Kopie von *Galaga*, nur mit schlechter Kollisionsabfrage und herumeiernden Gegnern wirkt, und das dann über den Faktor Sex verkaufen will, ist das dreist. Hot-B hat genau das mit *Play Girls 2* gemacht. Wer das anregend findet, kann sich aussuchen, ob er sich eher als Sexist oder Masochist einstufen würde …





» [Arcade] Juhuu, ein Superschurke unterbricht das Spiel!

MAKING OF

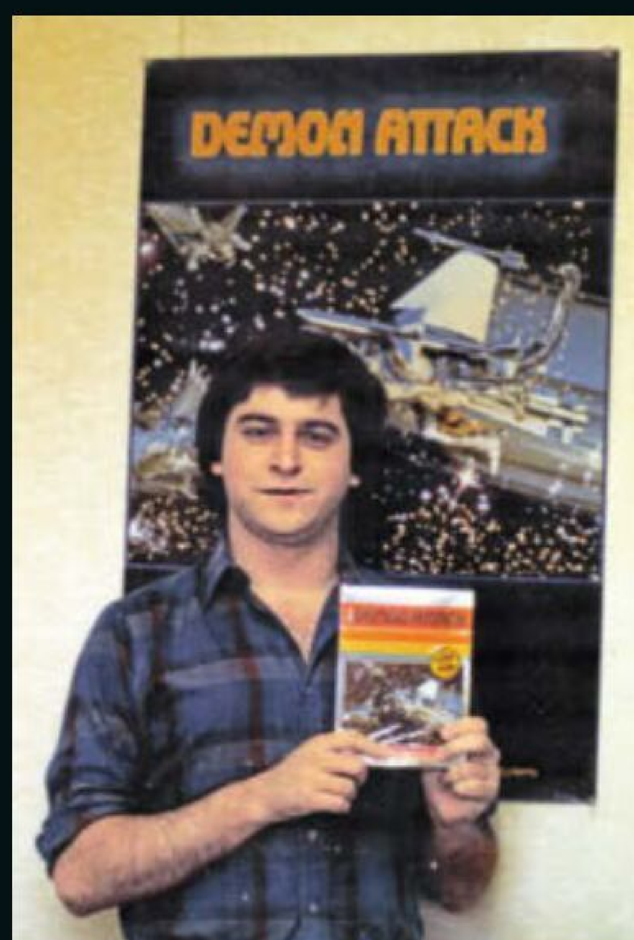
DEMON

DER VERTIKAL-SHOOTER WAR EINER DER GRÖSSTEN ATARI-2600-HITS UND MACHTE DEN NEUEN PUBLISHER IMAGIC BERÜHMT. DIE ENTWICKLUNGSGESCHICHTE IST JEDOCH EINE RACHESTORY …



» [Atari 2600] Schaltet ihr viele Wellen aus, erhaltet ihr ein Extraleben.





» Rob Fulop war von Atari enttäuscht und gründete Imagic.

FAKTEN

- » **PUBLISHER:** IMAGIC
- » **ENTWICKLER:** ROB FULOP
- » **ERSCHIENEN:** 1982
- » **PLATTFORM:** ATARI 2600, VERSCHIEDENE
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Unsere Geschichte beginnt mit einer Trennung. Rob Fulop entwickelte Ende der 1970er Spiele bei Atari, etwa eine 8-Bit-Version von *Space Invaders*. 1981 hatte er genug. Die Programmierer der Firma stritten sich schon lange mit dem Management wegen schlechter Bezahlung und fehlender Anerkennung.

Atari wollte weder Lizenzgebühren für die von ihnen entwickelten Titel auszahlen noch die Entwicklernamen auf die Box drucken. David Crane und einige Kollegen waren bereits zwei Jahre zuvor ausgestiegen, um Activision zu gründen. Für Rob war die enorm erfolgreiche Atari-2600-Version von *Missile Command* der Kündigungsgrund. „Sie gaben mir einen Truthahn zu Thanksgiving. Das war mein Bonus!"

Rob und ein paar Kollegen formten den Entwickler und Publisher Imagic. Ihr Ziel: So gut zu sein, dass Atari die schlechte Behandlung der Angestellten im Nachhinein bedauern würde. Er führt aus: „Viele Kreative werden von Wut oder Schmerz angetrieben, oder? Liebeslieder drehen sich oft um eine miese Person, die sie verlassen oder verletzt hat. Ich glaube, meine besten Arbeiten schuf ich, als ich echt genervt war."

Imagic war ein Entwicklerparadies, wie Atari es einmal gewesen war. Rob gab, so erzählt er es zumindest, nicht einmal die grobe Marschrichtung vor: Die Programmierer entwickelten einfach das, was sie wollten. Diese Freiheit nutzte Rob selbst, um ein Spiel in einem der damals beliebtesten Genres zu entwerfen: ein vertikales Shoot-em-up. „Damals gab es *Galaxian*, das war quasi *Space Invaders*, nur dass du direkt angegriffen wurdest. So etwas wollte ich machen. Ich stellte fest, dass ich durch zwölf unterschiedliche Monster in sieben Farbschemas 84 Kombinationen bekommen würde."

Durch diese bunten und schick animierten Gegner hob sich *Demon Attack* von der Konkurrenz ab. Für Rob war es die erste Spielentwicklung, bei der ihm ein Grafiker half. „Wir schrieben einen simplen Grafikeditor, mit dem wir die Dämonen erstellen konnten. Glaubt es mir oder nicht, das war damals revolutionär! Davor haben wir Grafiken auf Millimeterpapier gezeichnet." Die Monster schuf Michael Becker, mit acht-

»ZU THANKSGIVING BEKAM ICH EINEN TRUTHAHN. DAS WAR MEIN BONUS.« ROB FULOP

» [Atari 2600] Laut dem Handbuch landet der Spieler auf dem Eisplaneten Krybor und muss Dämonen töten.



ATTACK



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

COSMIC ARK
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

NIGHT TRAP (IM BILD)
SYSTEM: MEGA-CD
JAHR: 1992

DOGZ: YOUR COMPUTER PET
SYSTEM: PC, MACINTOSH
JAHR: 1995

stufigen Animationen, 16 Pixel breit und 8 Pixel hoch.

Durch ihre Bewegungen sind die Dämonen deutlich gefährlicher als die Gegner in *Space Invaders* oder *Galaxian*. Sie wackeln hin und her, tauchen ab und weichen teils sogar euren Schüssen aus – ein Trick, wie Rob verrät: „Dafür mussten wir viel anpassen, viel am Code schrauben. Es funktionierte, weil ich mal gelernt hatte, wie sich ein Objekt nicht auf einem Pixel, sondern nur auf einem Bruchteil eines Pixels bewegt. Die Dämonen konnten sich also alle drei Bilder zwei Quadrate bewegen, nicht nur einen Pixel pro Bild." So konnte Rob ▶

DEMON SLAYER

SO ÜBERLEBT IHR IN *DEMON ATTACK.*

FOKUSSIERT BLEIBEN

Es tauchen gleichzeitig nur drei Gegner auf und nur der unterste schießt auf euch, während er eure Bewegungen beobachtet. Lasst euch nicht in die Ecken treiben, sondern bleibt in Bewegung.



GANZ UNTEN

Erledigt zuerst die unteren Dämonen. Jede Welle hat acht Gegner, nachdem ihr sechsmal jeweils die unterste Reihe zerstört habt, müsst nur noch zwei nicht feuernde Dämonen töten.



SCHNELLES AUSSCHALTEN

Wenn ihr auf die Linien, die am Bildschirmrand erscheinen, achtet und auf den Punkt zielt, an dem sie zusammenlaufen, könnt ihr die Dämonen direkt nach ihrem Erscheinen wegpusten.



AUFTEILUNG

Ab Welle fünf teilen sich getroffene Dämonen auf. Erledigt ihr einen Teil des Paars, startet der andere einen Kamikaze-Angriff. Weicht aus oder schießt ihn für einen Bonus ab.



RÜCKSCHLAG

Die Laser der Dämonen werden immer länger und es wird schwerer, auszuweichen. Sobald ein Schuss den Bildschirm unten verlässt, fahrt zu dessen letzter Position und feuert schnell zurück.





SPIEL OHNE ENDE

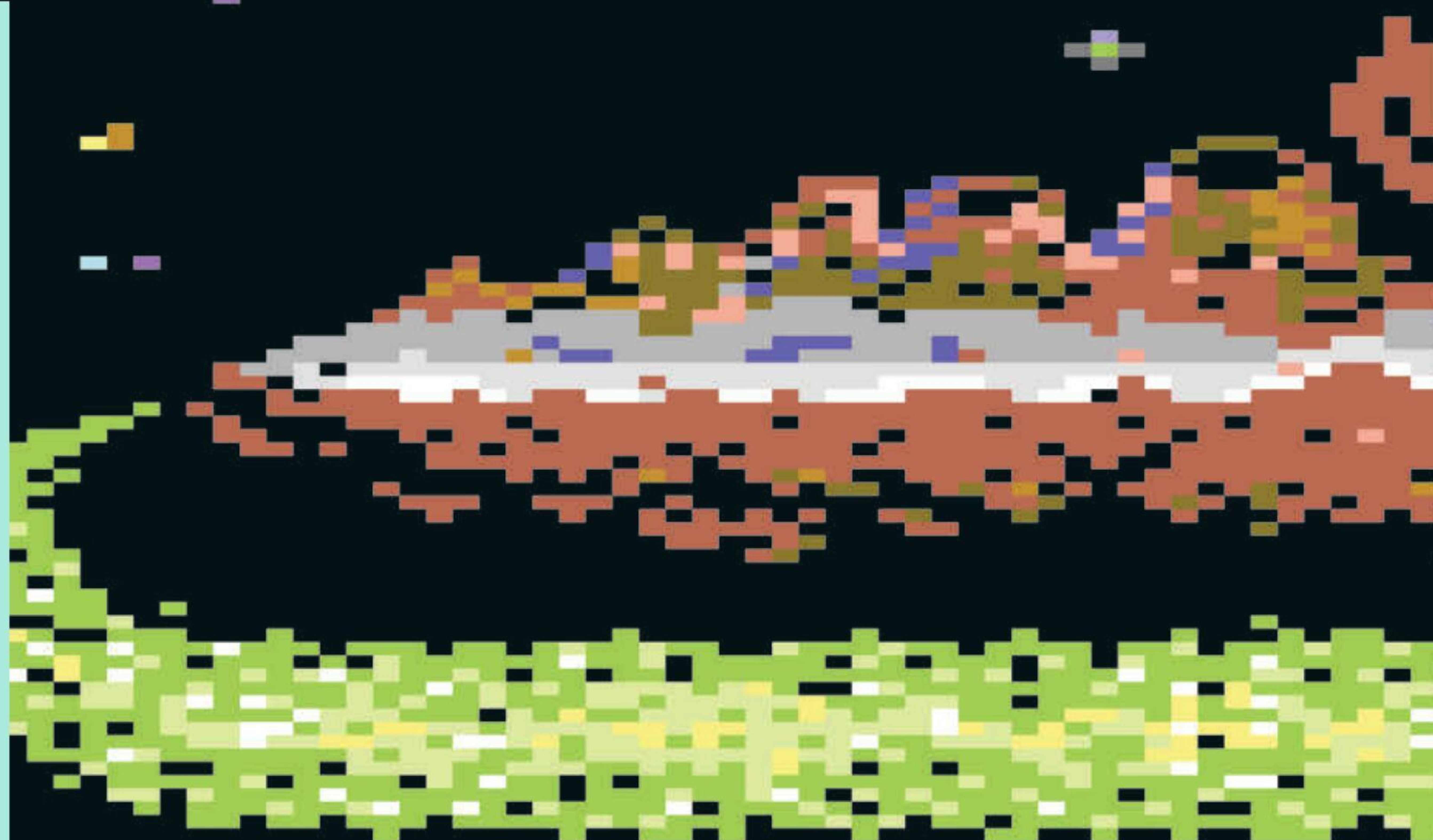
SO WURDE *DEMON ATTACK* SEINES ENDES BERAUBT.

Für Rob waren die späteren Levels unmöglich zu bezwingen. Für ihn ist es schwer, ein Spiel zu machen, das besser als er selbst ist. „Ab einem gewissen Punkt konnte ich nicht mehr playtesten, weil es schneller war als ich.“ Anders als Atari konnte Imagic es sich nicht leisten, Kinder für Testrunden einzuladen und sie von hinter einem Spiegel zu beobachten.

Rob führt weiter aus: „Ich wusste nicht, wie schwer *Demon Attack* werden sollte, und ich dachte nicht, dass jemand 84 Wellen bezwingen würde.“ Er baute einen Endbildschirm ein, nach dem das Bild schwarz wurde. Aus Speichermangel war sein Ansatz, dass die Dämonen nach diesem Punkt sauer waren und einfach gingen.

„Etwa eine Woche nach Release rief mich Bill Grubb zu sich, er sagte, ein Anruf war hereingekommen, ein Kind hätte das Spiel beendet. Ich sagte, das sei unmöglich. Diese Meldungen kamen aber alle paar Tage und ich dachte mir ‚Ich muss das Feature entfernen, das ist so nicht richtig.‘ Also entfernten wir die eine oder zwei Zeilen Code, die das Spiel enden ließen.“ Spätere Module umfassten diese Anpassung – es gab kein Ende, schwerer wurde es aber auch nicht.





die Gegner sich schneller oder langsamer bewegen lassen. „Es sah natürlicher aus. In Videospielen wurde das bis dahin nicht gemacht – aber kurz nach dem Release nutzte jeder diesen Trick.“

Für Rob war die lange Lebensdauer des Atari 2600 dafür verantwortlich, dass Entwickler das System extrem gut kannten und solche Kniffe herausfanden. Er hatte bis *Demon Attack* sieben Spiele für das System entworfen. Auf modernen Plattformen, so erzählt er uns, seien maximal zwei bis drei Zyklen möglich, bevor man sich auf neue Hardware einstellen müsse.

Die Spieler lobten an *Demon Attack* den flotten Spielablauf, der sich durch ständig neue Gegner mit jedem Level weiterentwickelte. Es war eines der erfolgreichsten Atari-2600-Spiele. Berichten zufolge wurden nach dem Release 1982 über 2 Millionen Einheiten verkauft. Allerdings gab es ein Problem im Vergleich zu der theoretisch endlos spielbaren Konkurrenz: Nach 84 Levels war Schluss. In einer späteren Version des Moduls entfernte Rob dieses Limit.

„Ich gewann einige Preise, den Leuten gefiel es, also wurde es auf andere Systeme gebracht“, erinnert sich Job. Es folgten Ports auf den C64, Intellivision, Magnavox Odyssey 2, IBM-PCs, TRS-80, TI99/4A und VC-20. An keiner davon war er selbst beteiligt, half aber indirekt mit. „Ich schrieb ein dreiseitiges Dokument, dass die Grundmechaniken des Systems erklärte, wie der Algorithmus neue Dämonen erzeugte, solche Sachen. Die Ports wurden für die jeweilige Hardware optimiert, kein Code wurde geteilt.“

Auch wenn es ihm peinlich ist, Rob spielte gar nicht alle Versionen. Von der Intellivision-Fassung war er aber kein Fan, weil die Figuren sich nicht richtig bewegten. „Beim Intellivision musstest du das Betriebssystem zwangsweise nutzen. Damit war die



» [Atari 2600] Jeder Level führt neue und gefährlichere Gegner ein.



» [Atari 2600] In späteren Levels teilen sich getroffene Gegner auf.

» [C64] Dieses Mutterschiff gab es auf dem Atari nicht, es erinnert an Taitos *Phoenix*.

Bewegung über Bruchteile von Pixeln auf dem Gerät nicht möglich. Die Designer des Intellivision sagten quasi: ‚Wir bewegen das Objekt, und du sagst uns, wie viele Pixel pro Frame.' Das war nicht das, was ich wollte. Denn ich konnte nur sagen, dass sich die Dämonen einen oder zwei Pixel bewegten, ich wollte aber eineinhalb. Oder drei Pixel alle vier Frames, denn dadurch kann ich die Bewegung genauer kontrollieren." Aus diesem Grund entwickelte Rob nie für den Intellivision.

Auf der Mattel-Konsole sah Demon Attack auch sehr anders aus. Im Vordergrund war eine Krater-Landschaft zu sehen, im Hintergrund die Erde. Eine weitere Neuerung war, dass der Spieler alle paar Levels in den Weltraum geschossen wurde, um ein Mutterschiff zu bekämpfen. Dessen Schilde mussten zerstört werden, während es Gegnerwellen ausspuckte. Dadurch hatte es viel Ähnlichkeit zu *Phoenix* von Taito aus 1980. Das reichte Atari – die Lizenzrechte für *Phoenix* auf dem 2600 hatten – aus, um rechtliche Schritte einzuleiten. Laut Rob war die Implementierung des Mutterschiffs aber ohnehin komplett überflüssig. Es wurde eine außergerichtliche Einigung getroffen, die Summe dahinter ist nicht bekannt.

Für Rob waren solchen Klagen ohnehin nur da, um andere Entwickler zu belästigen, sie wurden stets außergerichtlich abgehandelt. „Wir wurden wegen der Intellivision-Version verklagt, das war aber totaler Quatsch. Atari verklagte mich auch nach meiner Kündigung, weil sie nicht wollten, dass ich ging." Ganz ähnlich war es Activision ein paar Jahre zuvor ergangen, die neu gegründete Firma war mit Klagen von Atari regelrecht bombardiert worden.



» [C64] Die C64-Hintergründe sind hübsch, aber die Übersicht leidet unter ihnen.



» [Intellivision] Der Intellivision-Port spielt nicht auf dem Eisplaneten Krybor, sondern auf dem Mond.

» WIR WURDEN WEGEN DER INTELLIVISION-VERSION VERKLAGT, ABER DAS WAR TOTALER QUATSCH. « ROB FULOP

Der Erfolg sollte einen Nachfolger mehr als rechtfertigen, und die restliche Firma wollte Rob auch davon überzeugen, wie er sich erinnert. „Ich war natürlich zu doof, um einzusehen, dass ein Sequel viel Geld bringen würde." Sein nächstes Spiel bei Imagic war aber *Cosmic Ark*, bei dem man ein Raumschiff von Planet zu Planet steuert, um Proben zu sammeln. Weiter entwarf er den Puzzler *Cubicolor*, eine Mischung aus Zauberwürfel und einem Schieberätsel. Imagic wollte es aber nicht veröffentlichen, also verkaufte Rob eine sehr kleine Anzahl der Module im Alleingang, was es zu einem absoluten Sammlerstück macht. Später entwarf er *Night Trap* für die nie veröffentlichte VHS-Konsole Hasbro Control Vision, das auf das Sega Mega-CD portiert wurde. In den 90ern erdachte er das erfolgreiche *Petz*-Franchise.

Auf Retro-Konferenzen wird Rob Fulop aber in erster Linie auf *Demon Attack* angesprochen. „All diese Leute lieben und spielen es noch heute und stellen so viele Fragen darüber", sagt er. Der Stolz darüber ist ihm anzumerken. *

Bushido Blade

CODE OF HONOR



» PUBLISHER: SQUARE CO., LTD.
» ERSCHIENEN: 1997
» HARDWARE: PLAYSTATION 2

Von Michael Hengst

Midway Games bringt 1997 mit *Mortal Combat 4* einen weiteren sehr blutrünstigen Ableger der bekannten Prügelspielserie heraus. Blut ist in, Gewalt en vogue. Spektakuläre „Finishing Moves" und jede Menge Splatter sind hip. Das Genre der Kampfspiele ist in fester Hand und folgt klassischen Regeln. Ob *Street Fighter, Mortal Kombat* oder *Tekken,* die Kontrahenten ähneln sich am Ende doch sehr. Mit mehr oder minder komplexen Tastenkombis drischt man innerhalb eines Zeitlimits auf den Gegner ein, bis dessen Lebensenergie auf null sackt. Wer typischerweise zwei von drei Runden lebend übersteht, gewinnt.

Im gleichen Jahr veröffentlichte Square Co. (damals noch ohne Enix) den Prügler *Bushido Blade*, der so ganz anders war als die typischen Branchenkollegen. Es gab keine Runden, keine Healthbar, kein Zeitlimit und keine komplizierten Schlagkombis. Statt fixer Arena konnten die Kontrahenten sich frei bewegen, klettern oder springen. Es gab sogar eine „zerstörbare" Umgebung (wie etwa einen Bambushain, wo man die Stämme fällen konnte). Sechs unterschiedlich spezialisierte Charaktere gibt es, ähnlich wie bei der Konkurrenz. Zu Beginn wählen diese aus acht Waffen, darunter Katana, Nodachi, Hammer, Breitschwert und Naginata. Dennoch war (und ist) *Bushido Blade* spielerisch an Einfachheit kaum zu überbieten. Praktisch die Zen-Version des genretypischen hektischen Buttongedrückes.

Es gibt nur drei Grundpositionen, aus denen aus angegriffen werden kann: oben, mitte, unten. Ein Treffer auf Kopf oder Körper endet immer tödlich. Aus einem Hieb gegen Beine oder Arme resultiert eine Verwundung, der Gegner kann dann beispielsweise nur noch über die 3D-Arena humpeln oder einen Arm nicht mehr nutzen. So sind die Zwei-Spieler-Matches in der Regel schneller vorbei als die berühmte Duell-Szene mit Seiji Miyaguchi in *Die Sieben Samurai*.

Geduld und das Beherrschen der Waffentypen entscheiden oft über Sieg oder Niederlage. Geschickte Spieler haben selbst mit physisch stärkeren Opponenten, die zudem eine Waffe mit höherer Reichweite hatten (wie das Naginata), keine echten Probleme. Ein flinker und gut getimter Hieb mit dem Katana macht so ziemlich jeden Gegner platt.

Doch unter der Spielehaube steckt mehr, als der so einfache Insta-Kill-Modus andeutet. Jeder Charakter hat seine Stärken und Schwächen und leichte Vorteile im Umgang mit bestimmten Waffen – mein persönlicher Favorit war und ist Mikado, meine Waffe der Wahl das Katana. Es gibt zudem aus der Standposition heraus bestimmte waffenspezifische Attacken (das sogenannte Motion Shift System) – aber eben deutlicher subtiler als die Spezialangriffe bei den Genrekollegen. Wie bei allen anderen Spielen dieser Gattung macht die Übung erst den Meister. Ferner bietet *Bushido Blade* einen halbgaren Storymodus und mit zwei PlayStations, zwei Spielen und Link-Kabel einen grottigen First-Person-Linkmodus.

Aber der ganz klare Favorit (damals wie heute) ist das klassische 1-versus-1-Match gegen einen fähigen Kumpel. Wir missbrauchten damals *Bushido Blade* praktisch als frühes Partyspiel und veranstalteten im Reigen mit Freunden ein bierseliges Pixel-Blutbad. Praktisch Bierpong mit Splattereffekten. Ein Kill, ein Bier. Klasse! Besonders gut kam dabei das Replay bei einem Todesstoß an – hier wurde in Zeitlupe der finale Hieb noch einmal wiederholt.

Mir als großem Fan von *Yojimbo* und eben *Die Sieben Samurai* macht das Spiel auch heute noch Spaß. Allerdings sind natürlich die 3D-Umgebung mit der Klötzchengrafik und den etwas ungelenken Bewegungen sowie die überschaubaren Levels schlecht gealtert. Aber die grundlegende Mechanik und das echte Gefühl eines Duells sind immer noch da. Ich würde mir mal ein modernes Update und Remake wünschen! Aber bitte nur vom Original, nicht von den missglückten Nachfolgern. ✱



















MAKING OF

DONKEY KONG LAND™

DONKEY KONG COUNTRY AUF DEM GAME BOY? WIR SPRECHEN MIT DEM LEAD PROGRAMMER PAUL MACHACEK UND SOUNDDESIGNER GRAME NORGATE ÜBER DAS WAHNSINNIGE VORHABEN: EINEN TITEL, DER DAS SNES AN DIE GRENZEN BRACHTE, AUF DEN HANDHELD ZU PORTIEREN.



Unter SNES-Fans gelten zwei Jump-and-runs als wegweisend: *Super Mario World* und *Donkey Kong Country*. Das Abenteuer des Klempners war ein Meilenstein, aber das britische Studio Rare schuf mit der *Donkey Kong Country*-Reihe einen würdigen Herausforderer. Der erste Teil sprengte dank der vorgerenderten Assets die Grenzen dessen, was die Konsole grafisch konnte. Aber auch der Sound auf Basis einzelner Wellenformen begeisterte die Spieler, dank David Wises technischem Zauber konnten in winzigen Dateien vielschichtige Sounds gespeichert werden.

Als Rare-Mitbegründer Tim Stamper sich 1994 mit der Bitte einer Game-Boy-Portierung an Paul Machacek wendete, war klar: Das würde nicht leicht werden! Paul aber ließ sich nicht einschüchtern. Er wollte sogar mehr als nur eine simple Umsetzung schaffen – wie es ihm schon bei *Battletoads* gelungen war, das er 1991 auf den Game Boy portierte. Das Original war zu jener Zeit noch in der Entwicklung befindlich, als Tim ihn um die Konversion bat. Paul argumentierte damals, dass ein eigens entworfener Titel für den Handheld mehr Spieler ansprechen würde, und keinen wesentlichen Mehraufwand machen würde. „Es funktionierte, das Game-Boy-*Battletoads* verkaufte sich gut. Als Tim 1994 also nach dem *DKC*-Port fragte, argumentierte ich ähnlich – und er stimmte zu. Auch wenn dieses Mal ein erheblicher Zusatzaufwand nötig sein würde“, erinnert sich Paul.

Die Umsetzung *Donkey Kong Land* unterschied sich durch neue Level-Designs, Oberwelten, Mechaniken und Gegner zwar deutlich vom SNES-Original, behielt aber dessen Geist bei. Paul erklärt diesen scheinbaren Widerspruch: „*Donkey Kong Country* war beeindruckend, es war das erste vollständig vorgerenderte Videospiel – ungefähr ein Jahr, bevor Pixar etwas Ähnliches mit *Toy Story* schuf. *DKC* erschien gegen Ende des SNES-Lebenszyklus, aber jeder wusste, dass es ein Meilenstein war. Wenn du ein großartiges Spiel hast und ein weiteres in der Reihe entwickeln willst, entfernst du dich nicht zu weit vom Original.“

Zunächst arbeitete Paul allein und schrieb den Code auf Basis von Kev Bayliss' Artworks komplett neu. Doch nach und nach wuchs das Team auf 15 Leute an, darunter ▶



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** NINTENDO
- » **ENTWICKLER:** RARE
- » **ERSCHIENEN:** 1995
- » **PLATTFORM:** GAME BOY
- » **GENRE:** PLATTFORMER



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BATTLETOADS
SYSTEM: NES
JAHR: 1991

DONKEY KONG COUNTRY
SYSTEM: SNES
JAHR: 1994

GOLDENEYE 007 (IM BILD)
SYSTEM: N64
JAHR: 1997

»*DKC* WAR BEEINDRUCKEND, DAS ERSTE VOLLSTÄNDIG VORGERENDERTE VIDEOSPIEL, UNGEFÄHR EIN JAHR, BEVOR PIXAR ETWAS ÄHNLICHES MIT *TOY STORY* SCHUF.« **PAUL MACHACEK**

WEITERE ABENTEUER

DONKEYS GAME-BOY-AUSFLÜGE.

DONKEY KONG LAND 2

■ Während sich das erste *Donkey Kong Land* stark von der SNES-Version abhob, gingen die Entwickler bei Teil 2 auf Nummer sicher. Eine exzellente Programmierarbeit, der Mangel an Neuheiten war aber enttäuschend.





DONKEY KONG LAND 3

■ Der dritte Teil fühlte sich wie ein Hybrid aus den beiden Vorgängern an. Er nutzte die gleichen Umgebungen und Gegner wie *Donkey Kong Country 3*, hatte aber auch neue Levels und Inhalte.

DONKEY KONG LAND 3 (GBC)

■ Über zwei Jahre nach dem Release in Amerika und Europa erschien mit *Donkey Kong GB: Dinky Kong & Dixie Kong* am 28. Januar 2000 eine überarbeitete Version für den Color in Japan. Es fehlten einige Animationen und Dialoge.





DONKEY KONG (94)

■ Dieses stark erweiterte Arcade-*Donkey Kong* erschien vor dem ersten *Donkey Kong Land*. Es schaffte es, das klassische Arcade-Spielgefühl einzufangen und dabei noch neue Features, Levels und Welten einzuführen.

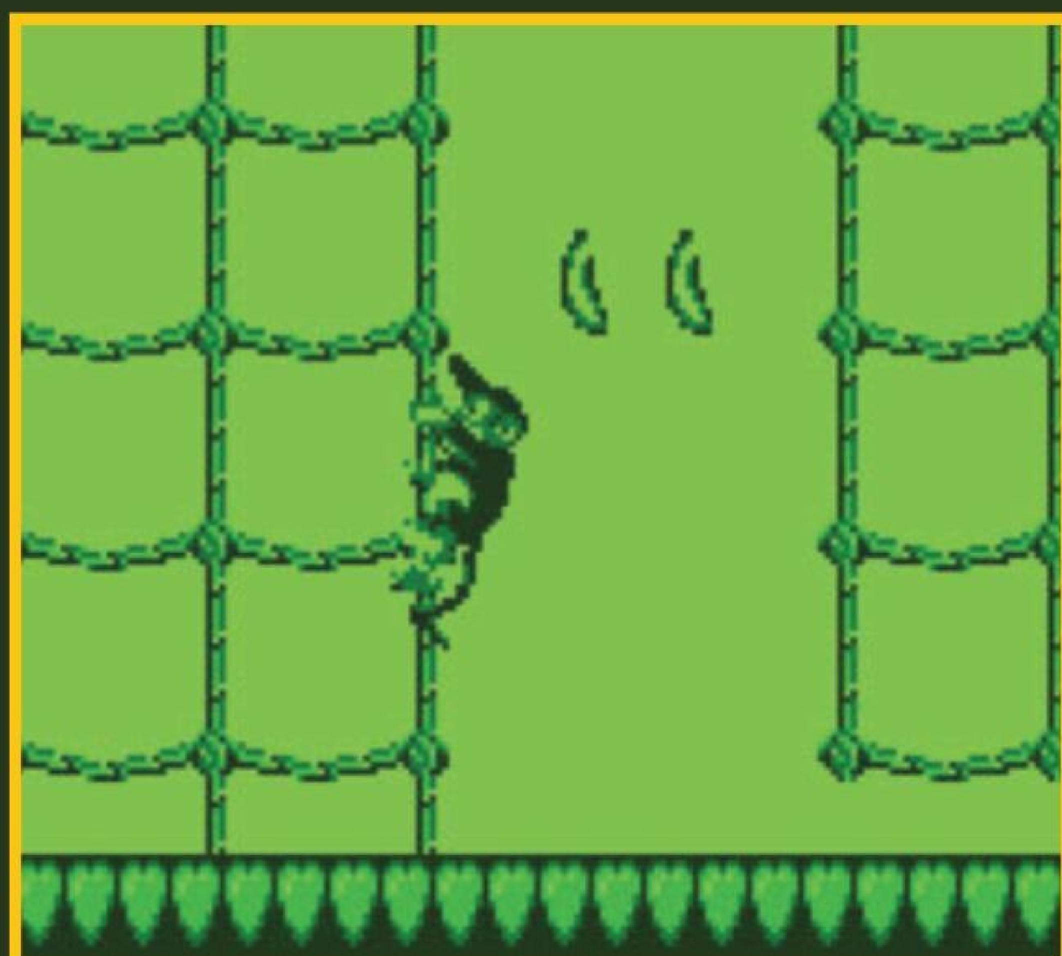


DONKEY KONG COUNTRY (GB)

■ Auch wenn *Donkey Kong Land* sich vom SNES-Original unterschied, bot sich eine Portierung auf den Game Boy Color an. Das Handheld-Remake ist exzellent gelungen. In Japan erschien es 2001 unter dem Namen *Donkey Kong*.


» [Game Boy] Die KONG-Buchstaben ergeben ein Autosave.


» [Game Boy] Gegen Krusha muss Diddy Fässer nutzen.



» [Game Boy] Die Gangplank Galleon ist ein Klassiker.

Künstler, die neue Charaktere, Modelle und Szenerien für die frischen Level-Designs schufen. Laut Paul hielt man sich an die Vorgabe, dass Donkey Kong durch den Dschungel hüpft und Bananen sammelt. Das hinderte das Team aber nicht daran, neue Levels in eigenen Settings einzuflechten.

Zu den neuen Gebieten zählten Chimpanzee Clouds, Big Ape City und auch Gangplank Galleon. Die Piratenwelt zählen viele Fans zu ihren Lieblingen aus *Donkey Kong Country 2* – hier hatte sie aber ihr Debüt als eigene Welt, im ersten Teil war sie lediglich eine Boss-Arena gewesen. Laut Paul eröffneten diese neuen Szenarios auch ganz neue spielerische Möglichkeiten, durch die man sich etwas vom Original abheben konnte: „Eine Wolkenkratzer-Baustelle kann natürlich ein Plattform-Level sein, ein Piratenschiff bietet dank der Takelage mehr Kletteroptionen als einfach nur überspringbare Lücken."

Die Qualität der Levels in *Donkey Kong Land* entsprach der, die Fans vom SNES-Original gewohnt waren. Flüssige und herausfordernde Sprungpassagen, versteckte Geheimräume und Sammelobjekte sowie hohe Anforderungen an die eigene Geschicklichkeit gehörten ebenso dazu wie die Vertrautheit der Umgebungen.

DICH LAUST DER AFFE

DONKEY KONG LAND IST AUF DEM SNES NOCH BESSER.

Der Super Game Boy erlaubt es, Game-Boy-Module via SNES auf dem großen Bildschirm zu spielen, mit einigen technischen und visuellen Verbesserungen. Bei *Donkey Kong Land* habt ihr die Auswahl aus diversen Farbpaletten, die im Vergleich zur begrenzten Darstellung des Handhelds eine deutliche Aufwertung bedeuten. Außerdem gibt es auf Wunsch einen speziellen Dschungel-Rahmen um das Geschehen herum. Am praktischsten ist aber, dass ihr den SNES-Controller nutzen könnt. Das bedeutet einen großen Komfortgewinn bei den kniffligen Plattform-Passagen, denn das Steuerkreuz ist dem des Game Boy deutlich überlegen. Besonders trifft das auf die nach Präzision verlangenden Freunde von Donkey Kong zu. Auch wenn *Donkey Kong Land* ein Handheld-Spiel ist, macht der Super Game Boy das Spielerlebnis insgesamt sehr viel angenehmer – und nähert es spürbar an die Vorlage *Donkey Kong Country* an.



> »Ich liebte die Beschränkung durch die vier Soundkanäle.« **Graeme Norgate**

Doch auch die Spielmechanik wurde überarbeitet. In *DKC* wurde das Sammeln der Buchstaben K, O, N, G in einem Level mit einem Extraleben quittiert. Nun wurdet ihr am Ende eines Abschnitts mit einer immens wichtigen automatischen Speicherung belohnt. „Ich hatte ein paar extrem schwere *Battletoad*-Spiele geschrieben, der Umfang von *Donkey Kong Land* war aber deutlich höher, man musste den Spielern also etwas entgegenkommen, sonst wären sie nur frustriert worden. Die Schleife Versagen/Neustart sollte nicht so bestrafend sein, damit man das Spiel auch beenden konnte."

Diese Designentscheidung ist faszinierend, wenn man näher darüber nachdenkt: Entschied sich ein Spieler, KONG nicht zu sammeln, wurde sein Leben zwar leichter – verlor er dann aber alle Leben, gab es quasi kein Limit, wie weit er zurückgesetzt wurde.

Bei all den Neuerungen mussten aufgrund der Game-Boy-Hardware aber auch Kürzungen vorgenommen worden. Beispielsweise war nur ein Kong auf einmal auf dem Bildschirm darstellbar, pro Level gab es nur drei Bonus-Gebiete. Und von den ursprünglichen fünf Tierfreunden schafften es nur drei ins Spiel. Dafür sehen die Charaktermodelle fast so gut wie auf dem SNES aus – und wie geschmeidig die Animationen sind, ist fast schon erschreckend.

Noch viel wichtiger war Paul aber, dass die grundlegenden Qualitäten von *DKC* ihren Weg auf den Game Boy fanden: Die gute Kontrolle in der Luft und der allgemein erstaunlich bewegliche Affe. „Viel Arbeit floss in die knackige Steuerung von Donkey Kong, das ging Hand in Hand mit der Flüssigkeit der Animationen, die durch vorgerenderte Abläufe erreicht wurde. Durch leichte Skalierung passten wir das Geschehen außerdem an den kleinen Game-Boy-Bildschirm an. Aus einem Fass geschossen werden, in der Luft haufenweise Bananen sammeln, in einem drehenden Fass landen und wieder abgefeuert werden, all das gehört zum Spielgefühl."

Ganz allgemein brachte das kleine Display des Handhelds neue Herausforderungen, Paul kann drei große limitierende Faktoren benennen: „Zuerst war da die geringere Auflösung, wenn wir also Bäume oder Bananen in der SNES-Größe rendern ließen, waren sie viel zu groß und du hättest nicht so weit sehen können wenn Donkey rennt, was weniger Zeit zum Reagieren ließ." Solchen Sprüngen ins Ungewisse wirkten die Entwickler durch clever gestreute Routen aus Bananen entgegen, die den Weg anzeigten. So entwickelten Spieler schnell einen sechsten Sinn für das Leveldesign.

Der zweite Faktor war die verwaschene Darstellung beim Scrolling. Auch hierdurch wurde zeitnahes Reagieren schwerer; eine der Lösungen für dieses Problem bestand darin, den Download des vorgerenderten Donkeys vor den Sprites von Gegnern zu priorisieren. Der letzte Problemfaktor war ebenfalls technischer Natur, wie Paul ausführt: „Es gab nur vier Abstufungen von grau-grün, Objekte hoben sich im Gegensatz zur bunten Farbpalette des SNES deutlich schlechter vom Hintergrund ab."

Neben der Grafik war auch der Sound von *Donkey Kong Country* ein wichtiger Faktor für dessen Beliebtheit. Die Musik von David Wise ist bis heute legendär, Rares Neuzugang Graeme Norgate arbeitete eng mit ihm zusammen, um die Stücke auf den Game Boy zu übertragen. Mit beeindruckendem Ergebnis. Graeme erinnert sich noch gut an die Herausforderung: „Ich liebte die Beschränkung durch die vier Soundkanäle des Game Boy. Denn mit den vier Spuren und begrenzten Wellenformen konnte dennoch viel erreicht werden. Dave hatte viel NES-Erfahrung, und ich hatte meine ersten Arbeiten mit den drei Kanälen des C64 absolviert – wir wussten also, wie man aus limitierter Hardware das Maximum herauskitzelte."

Natürlich mussten auch hier Abstriche gemacht werden, schließlich gab es auf dem SNES acht Kanäle. Diesem Umstand fielen die markanten Akkorde von Aquatic Ambience zum Opfer. Laut Graeme war es mehr eine Hommage als eine Kopie der Musik. Aber das lässt die Stücke auf dem Game Boy schlechter erscheinen, als sie sind: Trotz der geringeren Komplexität ist die Musik von DK Island Swing und Gangplank Galleon klar erkennbar, und auch die Songs für die neuen Levels können sich hören lassen. Das Sound-Team hat sich auf passende Melodien fokussiert.

Laut Grame gab es bei Rare gar das Mantra „Melodie ist alles". Das war auf ein besonderes Vorbild zurückzuführen: „Jeder Musiker bei Rare verehrte John Williams. Nenne irgendeinen Film, dessen Soundtrack aus seiner Feder stammt, und selbst 40 Jahre später kannst du ihn noch mitsummen. Bei Filmen von vor zehn oder 20 Jahren sieht die Sache anders aus, oder?"

Nach einem Jahr in der Entwicklung erschien *Donkey Kong Land* 1995, etwa sieben Monate nach dem immens erfolgreichen *Donkey Kong Country*. Es konnte beachtliche vier Millionen Einheiten absetzen und wurde so zum erfolgreichsten *Donkey Kong*-Spiel überhaupt auf dem Game Boy. Paul, Graeme und der Rest des Teams stellten sicher, dass es für sich selbst stand – selbst das Modul war in Bananen-Gelb gehalten. Die Land-Reihe formte ihr eigenes kleines Vermächtnis, und Rare demonstrierte einmal mehr, dass – aus ihrer Sicht – nichts unmöglich war. *



» [Game Boy] *Donkey Kong Land* bietet drei schicke Welten.



» [Game Boy] Der Spur aus Bananen zu folgen ist immer gut.



» [Game Boy] Fangfish ist ein gänzlich neuer Gegner.

KLASSIKER-CHECK



S*ummer Games 2* und *Winter Games* gelten heute als die beiden großen Epyx-Klassiker. Doch wie sieht es mit dem allerersten Vertreter der Reihe aus? *Summer Games* erschien 1984, zeitgleich zu den Olympischen Spielen in Los Angeles. Perfektes Timing, denn nach den Spielen von Moskau, die 1980 von 65 Ländern hauptsächlich wegen des Afghanistan-Kriegs boykottiert worden waren, mauserten sich die Spiele von Los Angeles zum Sportereignis des Jahres, wenn nicht des Jahrzehnts.

Auf die eigens komponierte und in Los Angeles uraufgeführte Olympia-Hymne des legendären Komponisten John Williams mussten die Spieler 1984 bei *Summer Games* zwar verzichten – nicht jedoch auf 17 Dudel-Nationalhymnen plus der Epyx-Hausmusik. Das war indirekt auch eine politische Botschaft, denn als Retourkutsche zum Moskau-Boykott des Westens verfolgten Sportler und Funktionäre aus 14 Ostblockstaaten die kalifonischen Sommerspiele nur auf dem Fernseher. In *Summer Games* durften die Athleten aus der Sowjetunion immer noch an den Start gehen.

Summer Games basierte auf einem Sportspiel-Projekt namens *Sweat!* des Designers Scott Nelson. Der arbeitete beim Spielestudio Starpath, das im August 1982 den *Starpath Supercharger* vorgestellt hatte: ein Modul, das den Hauptspeicher des Atari VCS 2600 um gewaltige 6 KByte erweiterte. Das klingt im Jahr 2022 wie ein schlechter Witz, entsteht doch beispielsweise dieser Text auf einem PC mit 32 GByte Speicher. Doch die Atari-Konsole hatte ab Werk gerade einmal 128 Byte RAM. Mit dem Supercharger waren somit nicht nur höher aufgelöste, sondern auch größere Spiele möglich. Diese wurden per Kabel von einem handelsüblichen Kassettenrekorder in den Supercharger übertragen. Starpath geriet jedoch in finanzielle Schieflage und wurde zwei Jahre später von Epyx gekauft – die Arbeiten an *Sweat!* endeten damit.

Im Vergleich zum 1983 erschienenen *Decathlon* (siehe Haralds Klassiker-Check ab Seite 44) war *Summer Games* ein echtes Spielmechanik-Brett. Kein Wunder, denn statt Activisions Ein-Mann-Show David Crane arbeitete bei Epyx ein Team von Entwicklern an dem Sportspiel. Projektleiter und Programmierer Stephen Landrum scharte dazu eine Handvoll Kollegen um sich. Neben dem bereits erwähnten Scott Nelson waren das Stephen Murphy, Brian McGhie, Jon Leupp und Komponist Randy Glover. Die Siebte im Bunde war Erin Murphy: die erste Grafikerin der Epyx-Firmengeschichte, die bei einem Spiel exklusiv für dessen Optik zuständig war. Eine gute Entscheidung, denn die fantastischen Animationen von *Summer Games* trugen entscheidend zu dessen Erfolg bei.

Die schmucke Eröffnungszeremonie mit dem Entzünden des olympischen Feuers und den freigelassenen Friedenstauben sorgte für Vorfreude bei 8-Bit-Olympioniken. Das eigentliche Spiel stand dem optisch beeindruckenden Intro in nichts nach. Auch ohne offizielle IOC-Lizenz fuhren die Entwickler acht unterschiedliche Sportarten auf: Stabhochsprung, Turmspringen, 4-mal-100-Meter-Staffel, 100-Meter-Lauf, Sprung (Geräteturnen), Freistilstaffel, 100 Meter Freistil und Tontaubenschießen. Bis zu acht Mitspieler durften sich entweder an allen Disziplinen oder einer einzelnen versuchen. Alternativ durften sie eine Sportart üben, um im Ernstfall der Stab im richtigen Moment zu senken oder den Absprung in Richtung Sprungpferd an der richtigen Stelle auszuführen.

Der Rest ist Geschichte: *Summer Games* wurde ein weltweiter Superhit. Trotz wilder Raubkopiererei verkaufte Epyx in den ersten fünf Jahren über eine Viertelmillion Exemplare des Spiels – eine stete Einnahmequelle, um etwa die Entwicklung von *Summer Games 2* und *Winter Games* zu finanzieren. Auch das Action-Adventure *Impossible Mission* und das Rennspiel *Pitstop* waren erfolgreich, doch langsam ging die Zeit der 8-Bit-Heimcomputer zu Ende.

So tappte Epyx in die Falle, die schon Starpath das Genick gebrochen hatte: Weil das Studio sich nicht den strikten Vertriebsregeln für das schwer angesagte Nintendo Entertainment System unterwerfen wollte, entwickelte Epyx 1986 eine eigene Handheld-Konsole mit dem wenig originellen Namen Handy Game. Doch die Firma steckte inzwischen in großen Finanzproblemen und suchte händeringend einen Vertriebspartner für das System, das 1989 auf der Winter Consumer Electronics Show Premiere feierte. Dieser Partner hieß Ende 1989 Atari, und dessen Handheld-Konsole hörte auf den Namen Lynx – man beachte das „y" und das „x" im Namen. Epyx konnte Atari letztendlich jedoch nicht die vereinbarte Hard- und Software liefern und musste 1989 Konkurs anmelden. *



Von Roland Austinat



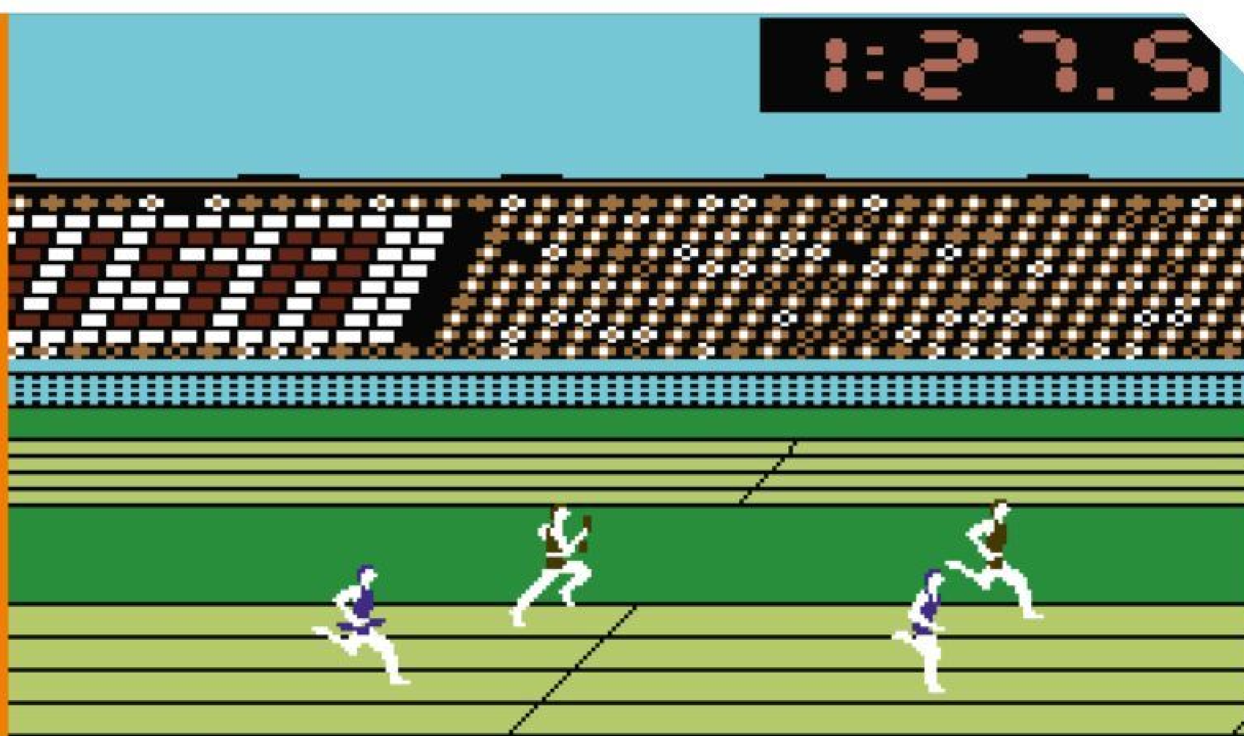
Per Stab über die Latte

Gleich zu Beginn zeigen die Entwickler von Epyx der Konkurrenz, wo der Hammer hängt: Ein von Erin Murphy fein animierter Leichtathlet schwingt sich wie in einem Zeichentrickfilm über die Messlatte. Zuvor darf sogar noch der Griffpunkt am Stab gewählt werden. Gelingt der Sprung, jubeln die Zuschauer, misslingen drei Versuche, ist der nächste Athlet an der Reihe. Ein Jahr später sollte nicht nur die Leichtathletik im Nachfolger noch besser aussehen, aber für den Erstling war die Optik grandios und auch ein Erfolgbringer.



Runter kommen sie immer

Summer Games legt Wert auf technisch saubere Ausführung statt Joystick-Gerüttel: Wer etwa beim Turmspringen einen Köpper oder eine Bauchlandung hinlegt, kriegt keine Punkte. Stattdessen sind bei vier unterschiedlichen Sprüngen vom Zehn-Meter-Brett die richtige Kombination von drei Sprungrollen und dem kerzengeraden Eintauchen gefragt. Das klingt einfach, ist aber auch gar nicht so leicht: Schon eine leichte Abweichung von der Ideallinie sorgt dafür, dass die sieben Kampfrichter die Höchstwertungen liegen lassen.



Rivalen der Rennbahn

Vom Sprungturm geht's ins Stadion. Bei der 4-mal-100-Meter-Staffel zählt neben der Geschwindigkeit auch das richtige Timing bei der Übergabe des Staffelholzes – hier kann sich so mancher sicher geglaubte Sieg noch im letzten Moment in Luft auflösen. Außerdem sollten die Läufer ihre Ausdauerbalken im Auge behalten, um genug Power für einen Sprint zu besitzen. Beim folgenden 100-Meter-Lauf zählt jedoch wie in „Decathlon" nur schnelles Joystickrütteln – so eingestreut wirkt das gut und als Abwechslung.



Aber brich dir nicht die Beine

Die wohl schwerste Disziplin in *Summer Games* ist der Geräteturnen-Sprung, der das Designprinzip „Timing vor roher Joystick-Gewalt" von *Summer Games* auf den Punkt bringt. Es gilt, mit einer Turnerin im richtigen Moment auf das Sprungpferd zu, nun, springen, sich dort abzustoßen und nach bis zu drei Saltos und Drehungen festen Fußes auf dem Boden der Tatsachen zu stehen. Nie war der Übungsmodus des Spiels so wichtig wie bei dieser Disziplin, wie unser Bildschirmfoto zeigt: Auch nach 38 Jahren macht nur Übung den Meister.



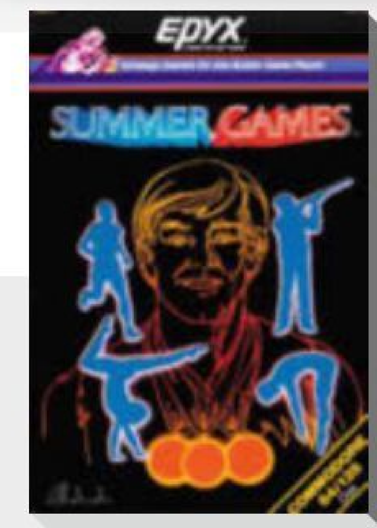
Michael Groß lässt grüßen

Weniger pingelig geht es im Wasser zu. Bei der Freistilstaffel müssen insgesamt vier Schwimmer nacheinander ihre Bahnen ziehen und im richtigen Moment vom Startblock springen beziehungsweise dann am Bahnende wenden. 100 Meter Freistil ist im Prinzip die gleiche Disziplin – allerdings wirkt sich hier jeder Wendefehler beziehungsweise ein zu später Start noch drastischer aus, denn schon nach zwei Bahnen ist das Rennen vorbei. Tipp: Drückt immer beim Eintauchen der Arme den Button, dann schwimmt ihr schneller.



Designer mit Humor

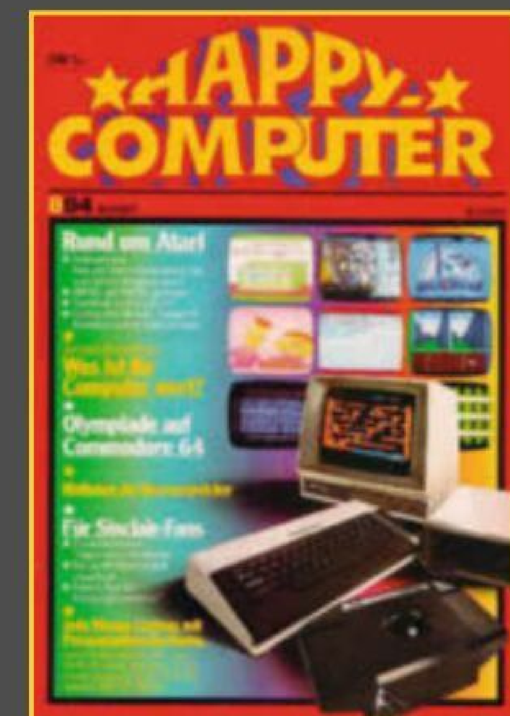
Die letzte Disziplin, das Tontaubenschießen, könnt ihr auf dem Aufmacherbild auf der linken Seite bewundern. Von acht Positionen aus müssen eine Wurfscheibe (Trap) beziehungsweise derer zwei (Skeet) getroffen werden. Ein toller, wiederum technisch versierter Abschluss eines tollen Sportspiels. Übrigens ist auch noch ein Easteregg in Summer Games versteckt: Wenn ihr beim Laden die Tasten F3, Delete und Pfeil nach unten drückt, wird „Summer Games" zu „Bummer Games" – „Penner-Spiele".



FAKTEN

» **PLATTFORM:** APPLE II, ATARI 8-BIT, ATARI VCS 2600, ATARI 7800, COMMODORE 64, PC-88, SEGA MASTER SYSTEM, SCHNEIDER CPC, SINCLAIR ZX SPECTRUM
» **PUBLISHER:** U.S. GOLD/RUSHWARE
» **ENTWICKLER:** EPYX
» **VERÖFFENTLICHT:** 1984
» **GENRE:** SPORTSPIEL

Was die Presse sagte …



Happy Computer 8/1984
„Ein tolles Spiel. Es ist für jeden etwas dabei. Selbst, wenn man nicht gern spielt, macht das Zuschauen Spaß. *Summer Games* begeistert von der ersten Minute an und wird auch nach längerem Spielen nicht langweilig. Es besteht immer der Anreiz, den Weltrekord, der von jeder Disziplin auf Diskette gespeichert wird, zu überbieten." (*Martin Gaksch*)

TeleMatch 9/1984
„Nach dem erfolgreichen Telespiel *Decathlon* von Activision kam gerade noch rechtzeitig zur Olympiade in Los Angeles dieses Superspiel auf den Markt, das sich durch hervorragende Grafik, fantastischen Sound und exzellente Ideen auszeichnet. Ein rundum gelungenes Computerspiel, das die Goldmedaille verdient." (*Björn Schwarz*)

Was wir denken

Optisch kann *Summer Games* im Vergleich mit dem Nachfolger keine Goldmedaille gewinnen, doch es setzt immer noch auf Können statt auf tumbes Joystickgerüttel.

KLASSIKER-CHECK

THE ACTIVISION

DECATHLON

Sportler gelten als abergläubisch. So zeigt Weltklasseschwimmer Santo Condorelli seinem Vater vor dem Start grundsätzlich den Stinkefinger. Tennislegende Serena Williams spielte ihre Turniere in jeweils nur einem ungewaschenen Sockenpaar. Arsenal London begann die zweite Hälfte des Champions-League-Finales 2009 mit neun Mann, weil ein Spieler behandelt wurde und sein Kollege Kolo Touré immer als Letzter den Platz betrat.

Auch ich habe einen an der Waffel: „Du nimmst Spiele zu ernst“, tadelte mich meine Frau, als ich für diesen Artikel noch einmal die Zehnkampf-Simulation *Decathlon* anschmiss. „Quatsch!“, erwiderte ich, hängte mir ein Handtuch um und tapte in Michael-Jackson-Manier meine Finger. So wie früher. Meine Gegner hassten früher die zehnte Disziplin, den 1.500-Meter-Lauf. Ich absolvierte ihn schon vor dem Wettkampf exakt dreimal. Zum Aufwärmen. Dann ließ ich uhrengestoppte 60 Sekunden lang kaltes Wasser über den rechten Unterarm laufen. Erst jetzt fühlte ich mich krampfbereit.

Keine Ahnung, ob das mit der muskulären Kühlung sportphysiologisch Sinn ergibt, es war aber ein gefühlt lebenswichtiges Ritual. Für den Unterarm ernte ich bis heute Spott von meinem besten Freund, den ich seit 46 Jahre kenne. Er ist seit dieser Zeit erheblich dicker. Nicht nur der Freund, sondern auch der Unterarm. In den 80ern fiel die Häme noch größer aus. Ich war ein Junge in der Pubertät und ohne Freundin, dessen rechter Arm nahezu Popeye'sche Ausmaße hatte, was haben meine Kumpels da wohl gedacht? Genau: „*Samantha Fox Strip Poker*!“

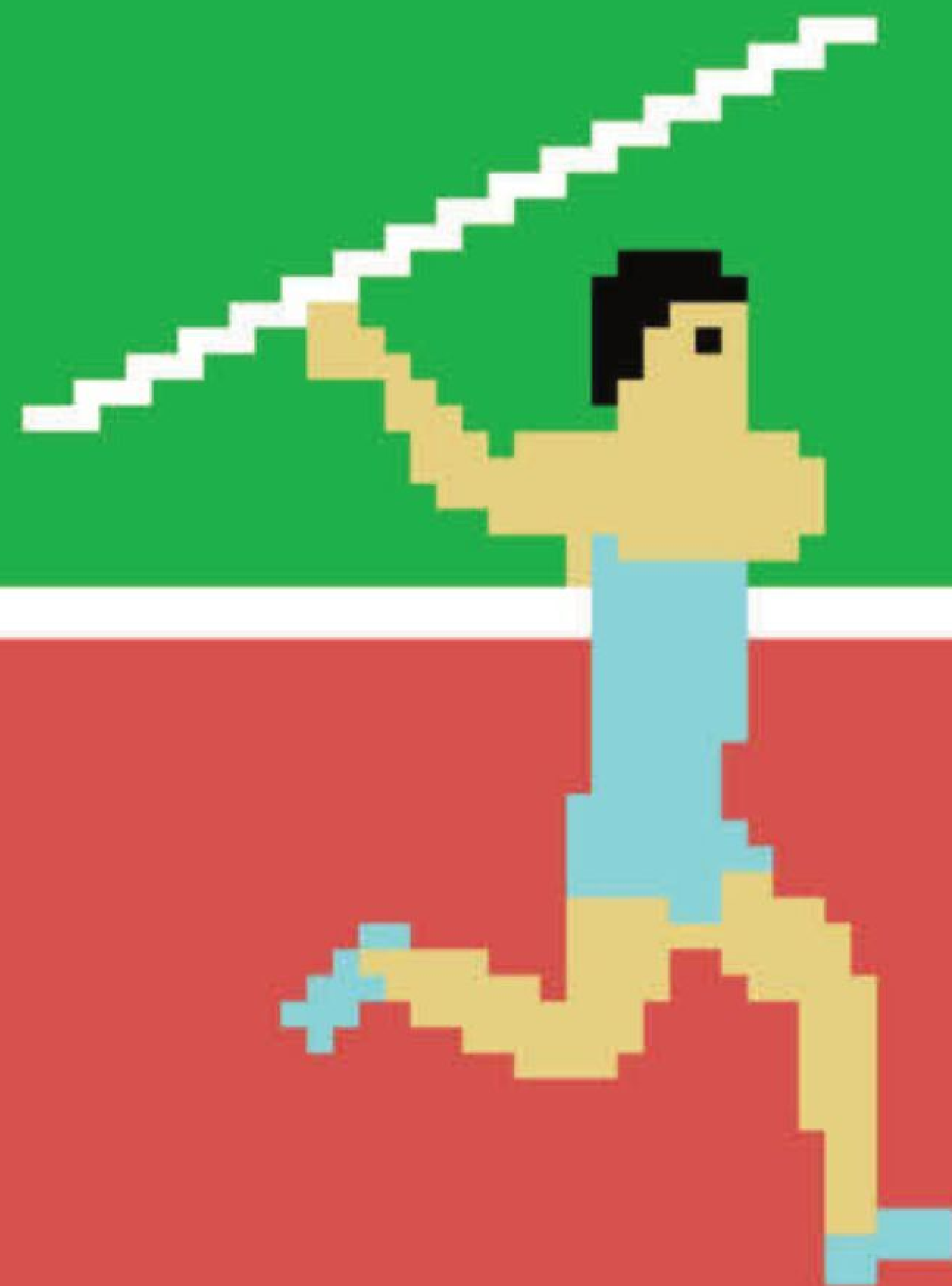
Die Wahrheit war natürlich, dass ich alle Spiele der *Hyper Sports*- und *Summer Games*-Epoche mochte. Bei den meisten Vertretern dieser Ära war viel Steuerungsgeschick gefragt. Die pure brachiale Körperlichkeit von *Decathlon* kam mir stärker entgegen. Hier entwickelte ich den größten Krampfgeist, wenn es darum ging, mittels möglichst schneller Joystickbewegungen zu siegen. Wobei ich den Titel von Kultdesigner David Crane (*Pitfall!*) nur am C64 zockte. Bei der samstäglichen Mordschau für Billigsteuerknüppel war ich King Daley Thompson, alle anderen mimten Hofnarr Jürgen Hingsen.

Ich habe von Spielern gehört, die ihren Quickshot-Stick umgedreht in der Hand schüttelten. Ein Kumpel schwor auf den CX40 des Atari 2600 und rubbelte so lang mit der Handinnenfläche darauf herum, bis eine monströse Blase erblühte. Für mich kam einzig der Competition Pro infrage, und zwar nicht nur wegen dessen Unzerstörbarkeit. Wenn ich heute als Erwachsener zocke, erscheint es rätselhaft, wie meine Kinderhände dieses klobige Ding stabil hielten. Aber ich ratterte damit wie ein MG. Das bekam nun beim Wiedersehen 2022 auch mein zehnjähriger Sohn mit und lachte sich fast tot. Dieses Banausentum hat er von seiner Mutter.

In mir erwachte indes der alte Ehrgeiz. Kann ich alter Sack meinen ewigen Punktrekord brechen? Das verrät die Chronik auf der „Denkwürdige-Momente“-Seite rechts. *



Von Harald Fränkel

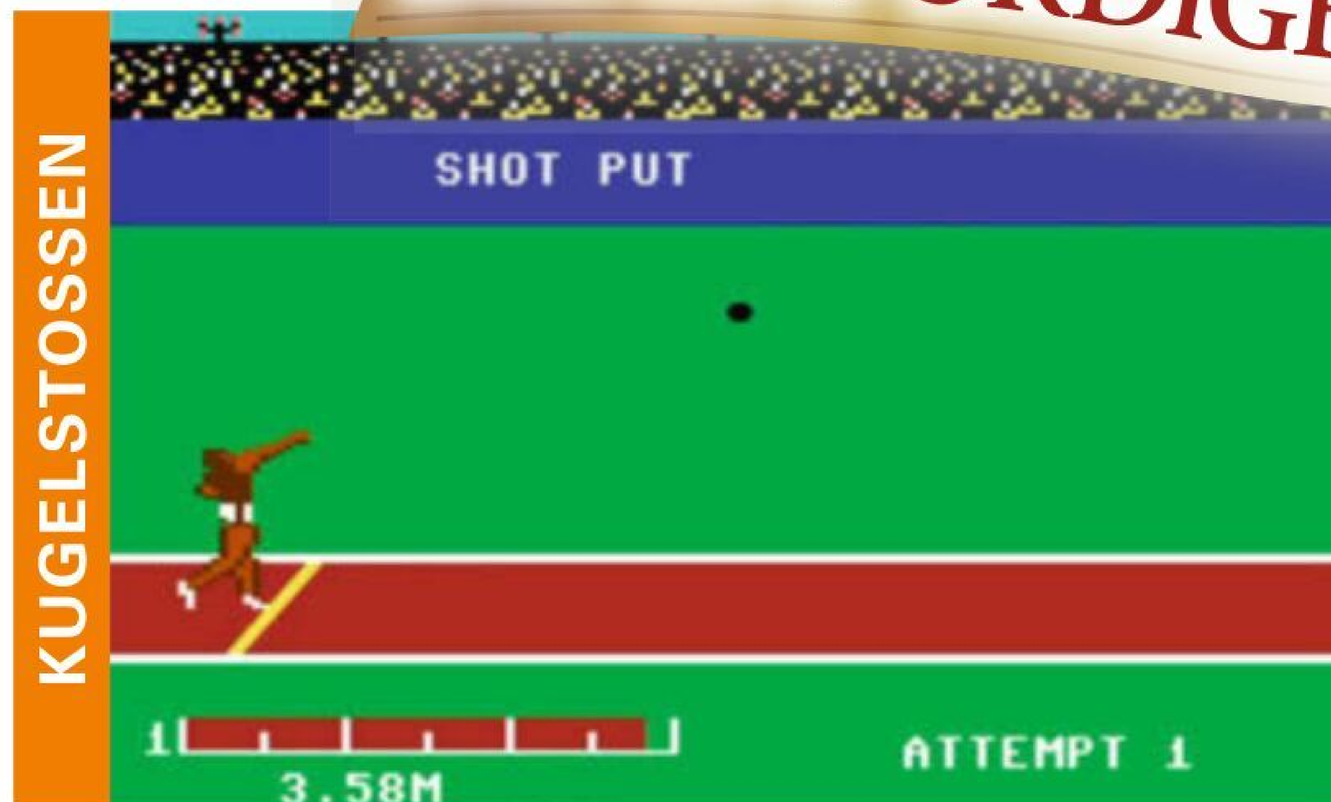


ATTEMPT 1



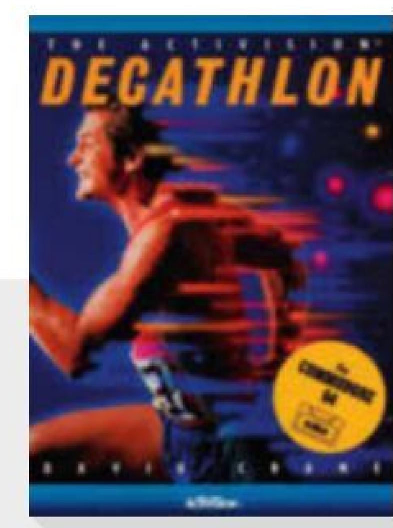
Auf zum Krampfsport!

9,50 Sekunden im 100-Meter-Lauf haben mir 1.204 Punkte und einen irren Start in den Zehnkampf beschert. Ab zum Weitsprung! Ich halte den Competition Pro horizontal gekippt in der Linken, rüttele aus dem rechten Handgelenk mit dem Stick stakkatoartig nach oben und unten. Pixelgenau im letzten Moment per Feuerknopf zu springen kostet Nerven. Ich schaffe 8,40 Meter. Dafür gibt's 1.096 Punkte. Nach zehn Disziplinen möchte ich über 11.036 liegen. Mit aktuell 2.300 Zählern bin ich also auf Rekordkurs. Yes!



Ruhige Kugel schieben is' nicht!

Beim Kugelstoßen erreicht mein Alter Ego im ersten Versuch die größte Weite. Die 21,66 Meter bringen 1.157 Punkte. Wenn man bedenkt, dass im Spiel bereits ab 1.000 Punkten eine kurze Jubelfanfare ertönt, bin ich hochzufrieden. Nach drei Disziplinen stehen 3.457 Zähler auf der Anzeigentafel. Das zeigt, dass die im Handbuch angegebenen Topwerte von 8.600 (Bronze), 9.000 (Silber) und 10.000 Punkten (Gold) im Gesamtwettkampf erreichbar sind – falls ich nicht vor Entkräftung zusammenbreche.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** ATARI 2600, ATARI 5200, ATARI 8-BIT, COLECOVISION, COMMODORE 64, MSX
- » **PUBLISHER:** ACTIVISION.
- » **ENTWICKLER:** ACTIVISION
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1983
- » **GENRE:** SPORT



Willkommen in der Hölle!

Beim Hochsprung habe ich 2,20 Meter überquert. Das entspricht mageren 1.025 Punkten. Jetzt folgen die 400 Meter. Und damit die Hölle! Immer wieder wird von der abschließenden 1.500-Meter-Strecke behauptet, sie sei schlimm. Doch das sagen natürlich nur Amateure! Denn da muss man nur am Schluss sprinten. Auf den 400 Metern renne ich durchgängig. Ich hechele nach 43.58 Sekunden ins Ziel. Mir ist kurz schwindelig und übel. Doch 1.122 Punkte machen mich stolz. Halbzeitstand: 5.604 Zähler.



Lauf, Fränkel, lauf!

Wer nach den 400 Metern keine Pause macht, landet von der Hölle in der Oberhölle, weil sofort die nächste Sprintstrecke lauert. Sie ist vor allem deshalb ein denkwürdiger Moment, weil ich während der Rüttelei immer wieder den Sprungknopf drücken muss, ohne langsamer zu werden oder gar eine Hürde zu reißen. Fällt nur eine, killt der Zeitverlust meinen Rekordversuch. Zum Glück passiert das nicht. Die Zeit von 13:01 Sekunden ist allerdings mau. Nach 1.082 Punkten verbuche ich nun 6.686 Zähler.

Was die Presse sagte …

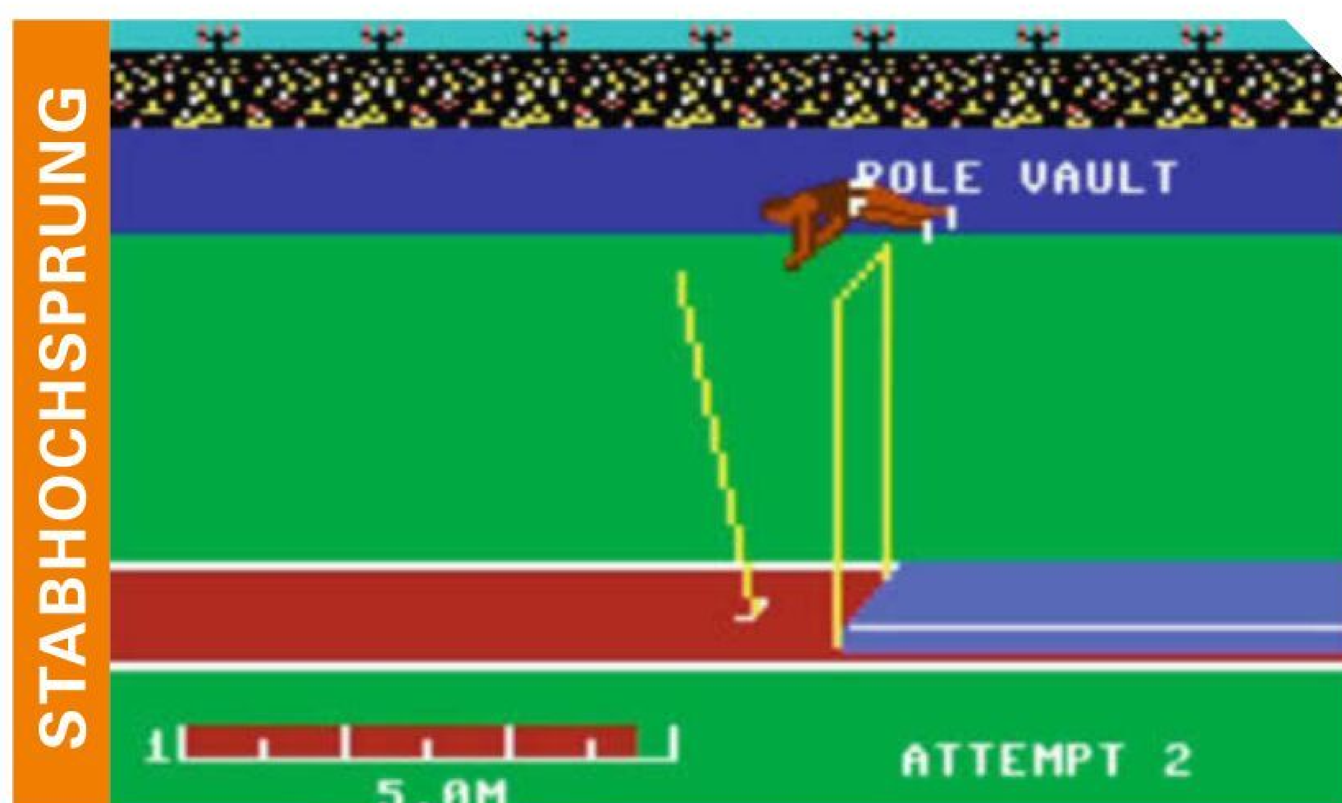


Happy Computer 10/84 (ohne Note)

„Endlich einmal ein Programm, das etwas für die körperliche Verfassung der Spieler tut. *Decathlon* ist eine Bereicherung für jede Spiele-Bibliothek, wenn auch im direkten Vergleich den *Summer Games* der Vorzug zu geben ist."
(Heinrich Lenhardt)

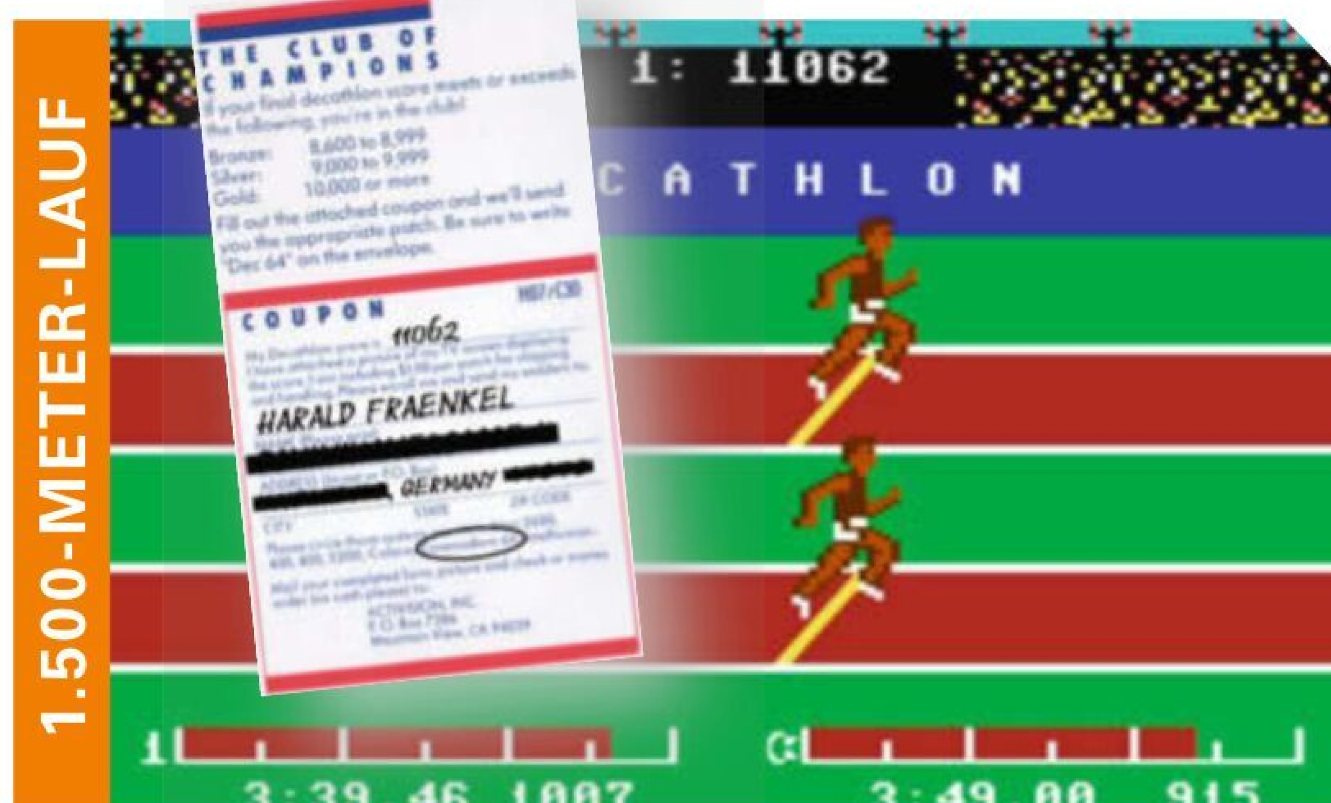
TeleMatch 12/83 (Note 1)

„Mit *Decathlon* kommt ein Hochleistungsspiel auf den Markt, das in seiner Art einzig ist. Das körperlichen Einsatz und Konzentration erfordert. Eine Kassette, die grafisch stimmt, witzig wirkt, die das Geld lohnt!"
(Hartmut Huff)



Wo ist mein Zauberstab?

Nachdem der Diskus 67,87 Meter und 1.176 Punkte bringt, was meine Stärke bei Wurfdisziplinen beweist, bibbere ich: Ich muss beim Stabhochsprung die heftige 5,00-Meter-Marke packen. Nur das brächte mich dem 11.000-Punkte-Ziel nahe. Wir haben hier wie in der Realität die anspruchsvollste Disziplin. Anspruchsvoll bedeutet im Fall von *Decathlon*: Zweimal (!) gut im richtigen Moment die Feuertaste drücken. Abspringen und Stab loslassen. Ich erreiche die gewünschte Höhe, macht insgesamt 8.914 Punkte.



Der große Showdown

Nach 94,47 Metern mit dem Speer kommt es beim letzten Zwischenstand von 10.055 Punkten zum 1.500-Meter-Finale. 3:39.46 Minuten später überbiete ich meinen bisherigen Rekord von 11.036 Punkten um 26, liege bei 11.062 Zählern. Ha, das ist sogar die Bestleistung auf C64-Wiki.de! Ich schieße ein Beweisfoto, fülle den Coupon aus dem 39 Jahre alten Handbuch aus und schicke alles an Activision, das verspricht, dafür einen Gold-Aufnäher zu schicken. Ich freue mich irre darauf.

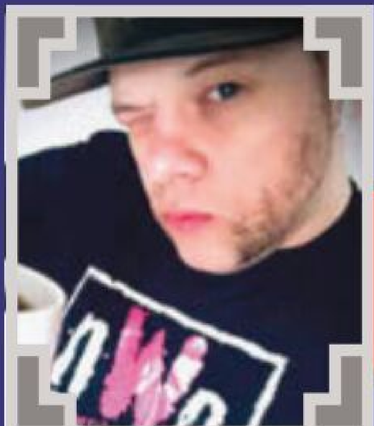
Was wir denken

Decathlon funktioniert heute noch als Retro-Partyspaß. Das im Vergleich zu *Summer Games* und *Winter Games* simplere Gameplay kann sogar ein Vorteil sein: Joystick-Athleten, die den Titel nicht kennen, finden sehr schnell ins Spiel.

35 JAHRE STREET FIGHTER

EIN KULTURELLES PHÄNOMEN


MATT EDWARDS


CHRIS MOYSE


IAN SLUTZ


JON KLIMAS


JOSEPH K. GARRAHAN


SCOTT MCCRAE


STEVEN MANE



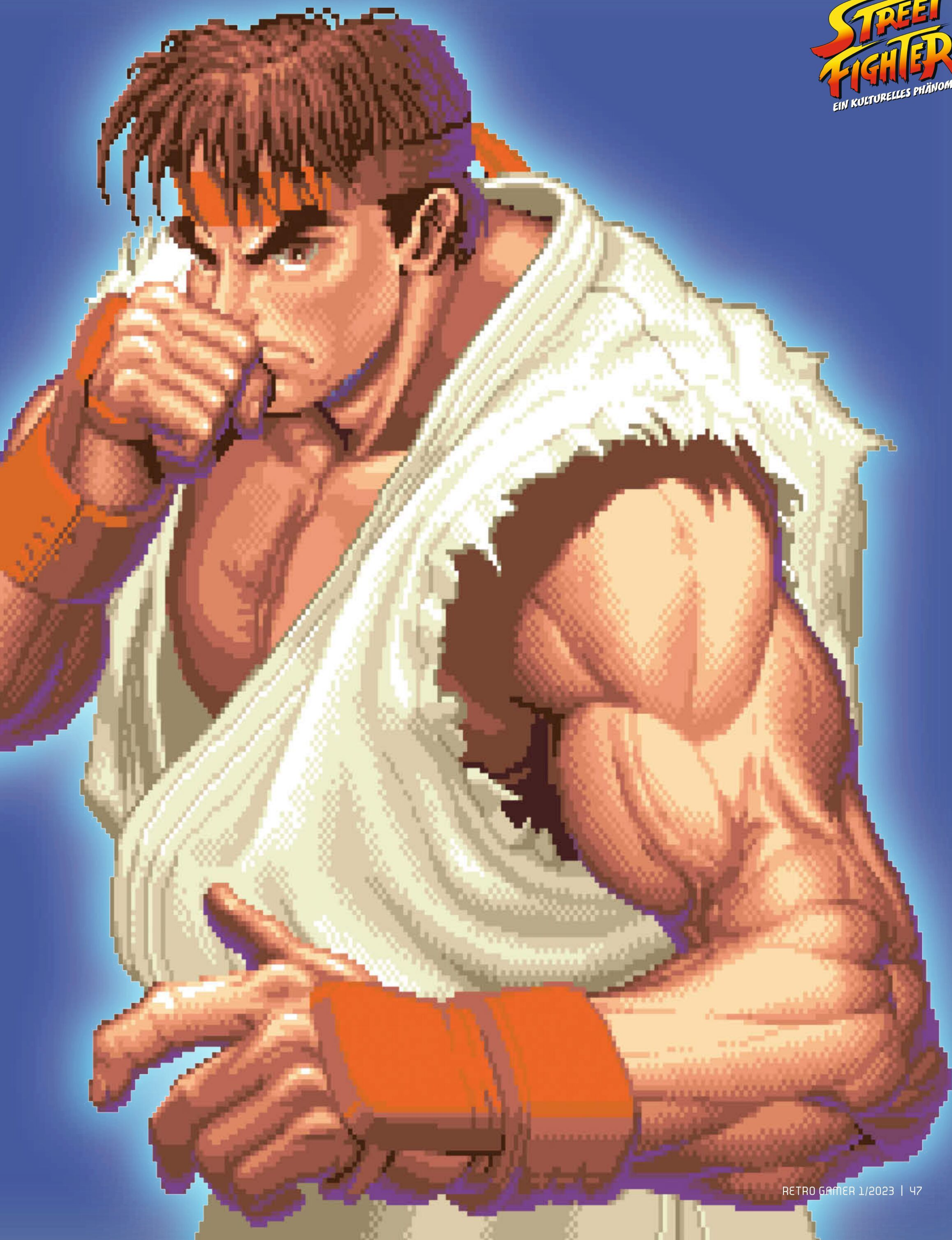
NUR WENIGE SERIEN ÜBERDAUERN EINE GENERATION. *STREET FIGHTER* IST NICHT NUR EINE SAMMLUNG VON SPIELEN, ES IST VIELMEHR EIN MASSSTAB, AN DEM EIN GANZES GENRE GEMESSEN WIRD. WIR SPRECHEN MIT DEN ENTWICKLERN DIESES KLASSIKERS UND DEN FANS EINER EINZIGARTIGEN POPKULTUR.

Es gibt Marken, die einfach überall zu sein scheinen. Vielleicht habt ihr schon einmal Jugendliche einen *Fortnite*-Tanz aufführen sehen. Oder ihr habt eine jüngere Tochter, dann seid ihr ziemlich sicher schon über Hello Kitty (auf dem Boden im Wohnzimmer) gestolpert. Falls ihr gerne ins Kino geht oder vor zehn Jahren ein „Geek" wart, kennt ihr mindestens einen Marvel-Helden.

Die genannten Titel haben alle eine immense Popularität gemein. Aber es gibt da noch eine weitere Verbindung: *Street Fighter*. Auf den ersten Blick erschließt sich diese Gemeinsamkeit vielleicht nicht, denn Capcoms Serie ist seit 35 Jahren für gediegene Prügelunterhaltung bekannt. Ihr Einfluss reicht aber weit über den Bereich der Videospiele hinaus und erstreckt sich auf Filme, Musik, Comics, Crossover und vieles mehr.

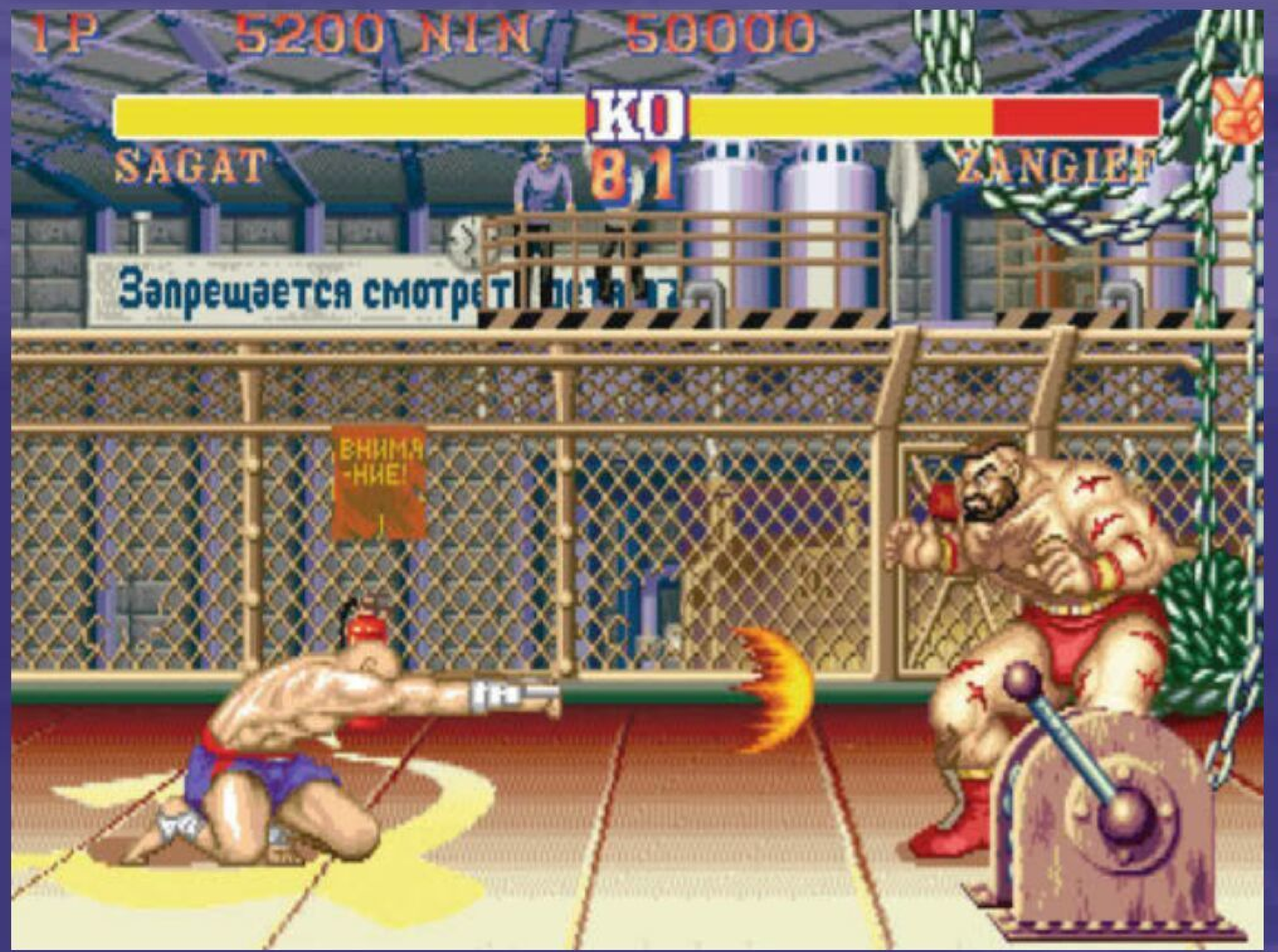
Ein paar Beispiele gefällig? Vielleicht kennt ihr die Band Hadouken, oder habt schon einmal *Sounds To Consume* von Sonic Boom Six gehört. Peter Griffin zählte in *Family Guy* sowohl Blanka als auch Guile als Namen seiner Kinder auf. Vielleicht kennt ihr auch die Selbsthilfegruppe für Superschurken aus *Ralph reicht's*, denen Zangief und M. Bison beiwohnen. Natürlich findet ihr auch in anderen Videospielen einige Anspielungen. Schaut euch doch mal die Statuen in *The King of Fighters '94* genauer an, ihr werdet einige bekannte Gesichter entdecken!

Vor 35 Jahren konnte natürlich noch niemand den überwältigenden Erfolg der ▶





» [Arcade] Das Original begründete vor 35 Jahren das Kampfspielgenre mit.



» [Arcade] Im zweiten Teil wurde das Special-Move-Kampfsystem eingeführt.

DER IKONISCHE MUSKELPROTZ

SIND WIR NICHT ALLE EIN WENIG RYU?



RYU

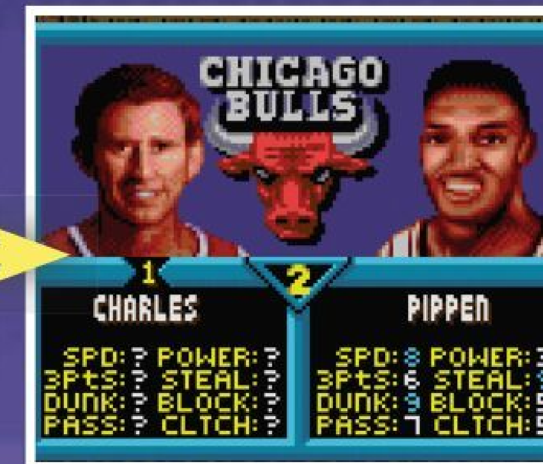
RYU-ZAHL 1 | RYU-ZAHL 2 | RYU-ZAHL 3 | RYU-ZAHL 4



MARIO
SUPER SMASH BROS ULTIMATE



MCA
NBA STREET V3



PRINCE CHARLES
NBA JAM: TOURNAMENT EDITION



CLIVE SINCLAIR
SPLIT PERSONALITIES



ULALA
PROJECT X ZONE



MICHAEL JACKSON
SPACE CHANNEL 5



HILLARY CLINTON
READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2



JOE BIDEN
NBA JAM



YOSHIMITSU
STREET FIGHTER X TEKKEN



SPAWN
SOULCALIBUR II



SUB-ZERO
MORTAL KOMBAT 11



FREDDY KRUEGER
MORTAL KOMBAT (2011)

■ Vielleicht ist einigen von euch die Bacon-Zahl ein Begriff. Es handelt sich um ein Spiel, bei dem die Mitspieler einen willkürlichen Schauspieler auswählen und dann die kürzeste Verbindung zu einem Film mit Kevin Bacon finden müssen. Kleines Beispiel: Elvis Presley war zusammen mit Ed Asner im *Film Change of Habit* zu sehen. Asner spielte zusammen mit Kevin Bacon im Film *JFK* mit. Elvis Presley spielte in keinem Film mit Kevin Bacon, daher hat er die Bacon-Zahl 2.

In der Welt der Videospiele gilt das Gleiche für Ryu. Die Regeln wurden vom Twitter-Account @RyuNumber festgelegt, und besagen unter anderem, dass es sich um ein kommerzielles Spiel handeln muss und keine zeitlich begrenzte Werbung sein darf. Es gibt die verrücktesten Zusammenhänge, einen kleinen Auszug findet ihr oben. Falls ihr mal eine kleine Pause an einem Spieleabend überbrücken müsst, könnte das eine lustige Alternative sein.

Serie voraussagen. „Das erste Mal bin ich *Street Fighter* in einer kleinen Pizzeria begegnet", erinnert sich Joseph K. Garrahan, der als 3D-Animator zuletzt unter anderem an *The Last of Us Part II* mitgearbeitet hat. „Die großen Charakter-Sprites fand ich interessant, aber die Steuerung fühlte sich ein wenig klobig an."

Zu dieser Einschätzung gelangten auch viele der damaligen Fachzeitschriften. *Street Fighter* galt als aufregend und kurzweilig, aber die druckintensiven Gummitasten benötigten eine gewisse Eingewöhnungszeit. Manche Kritiker stellten infrage, ob das Original „mehr als ein neuartiges Experiment in den Spielhallen" sein würde. Bei den Fans kam das Spiel gut an, war aber kein Überflieger.

Im Gegensatz dazu war *Street Fighter II* eine Revolution. „In den Spielemagazinen wurde über dieses brandneue Kampfspiel geflüstert, das Japan und die USA im Sturm erobert haben sollte. Als es dann schließlich bei uns in den Spielhallen auftauchte, waren meine Freunde und ich sofort süchtig", gesteht uns Chris Moyse, leitender Redakteur bei *Destructoid*. „*Street Fighter II* war nicht nur in den Spielhallen, sondern auch in den Videotheken, Pommesbuden, Waschsalons, einfach überall."

Ian Slutz, leitender Designer bei 343 Industries, kann sich noch gut daran erinnern, dass der Hype um *Street Fighter II* auch in den USA immens war. „Als das Spiel auf den Markt kam, wurde der Automat schnell zum Beliebtesten in der ganzen Spielhalle. Normalerweise überlegten wir uns, was wir spielen wollten, und suchten die passende Halle aus. Aber plötzlich hatte jeder *Street Fighter II* im Angebot."

Was machte das Spiel so besonders? Natürlich war die Engine hervorragend für das Kampfgeschehen geeignet, aber das konnte niemand wissen, der zum ersten Mal mit einer Münze in der Hand vor dem Spielautomaten stand. Vielmehr ging der Erfolg auf die Entscheidung zurück, sich von einer generischen Spielfigur zu lösen und eine farbenfrohe und abwechslungsreiche Auswahl an Charakteren zu ermöglichen.



» [Arcade] M. Bison ist perfekt in die Rolle des Bösewichts hineingewachsen.


» Im Animationsfilm von *Street Fighter II* teilt Cammy ordentlich aus.

„Ich weiß noch gut, dass ich versucht habe, mit Guile zu spielen, weil er der amerikanische Charakter war", lacht Ian. „Aber er passte überhaupt nicht zu meinem Spielstil, ich konnte einfach keinen Fireball oder Dragon-Punch ausführen. Ich habe etwas herumprobiert und mich mit E. Honda angefreundet."

Die coolen Charaktere erzeugten eine enorme Anziehungskraft und boten eine bislang ungewohnte Spieltiefe, sodass sich schnell eine florierende Wettkampfszene entwickelte. „Wir veranstalten seit 1991 Turniere, heute würde man eSports-Event dazu sagen", erklärt uns Shuhei Matsumoto von Capcom, Produzent von *Street Fighter 6*. „Der Erfolg von *Street Fighter* beruht auf der Zusammenarbeit dieser leidenschaftlichen Community mit unseren Entwicklern"

Capcom erkannte sehr früh, wie wichtig die Charakterauswahl für den Erfolg der Serie war. „Capcom fügte der Prügelserie immer wieder neue Charaktere, Arenen und Fähigkeiten hinzu. Dadurch hielt der Hype jahrelang an", meint Joseph. „Irgendwann tauchten einige Bootleg-Versionen auf, die durch Hacks die Attribute der Kämpfer und die Physik änderten. Sie gaben dem Ganzen eine mysteriöse Aura."

Natürlich hielt *Street Fighter* schon bald in die heimischen Wohnzimmer Einzug. „Die SNES-Version brachte viele Fans dazu, mit dem Importieren anzufangen. Es gab genügend Wahnsinnige, mich eingeschlossen, die horrende Summen ausgaben, nur um eine japanische Version und einen Konverter zu bekommen", lacht Chris.

„Wir haben sogar ein japanisches *Street Fighter II*-Turnier in der Kokugikan-Arena in Tokio veranstaltet", erzählt uns Matsumoto und bezieht sich auf eine Veranstaltung im Jahr 1993, bei der die SNES-Version von *Street Fighter II Turbo* gespielt wurde. „Das ist ein traditioneller Austragungsort für Sumo-Turniere, und die Tatsache, dass Tausende Menschen für *Street Fighter* dort waren, war für mich einfach unglaublich."


» Auch der erste Teil wurde verfilmt und ist in Japan bis heute sehr populär.

»ALS *STREET FIGHTER* BEI UNS AUFTAUCHTE, WAREN MEINE FREUNDE UND ICH SOFORT SÜCHTIG.«
CHRIS MOYSE



» [Arcade] Dank der vielen Updates blieb *Street Fighter II* lange wettkampffähig.



» [Arcade] *Street Fighter Alpha* brachte frischen Wind in die Serie.



COPYRIGHT-KÄMPFE

WIE SCHLUG SICH CAPCOM IM GERICHTSSAAL?

■ *Street Fighter II* löste bekanntermaßen einen Boom bei den Arcade-Kampfspielen aus. Beliebte Titel wie *Mortal Kombat*, *Virtua Fighter*, *Tekken und The King of Fighters* kamen alle innerhalb weniger Jahre nach Capcoms Hit auf den Markt. Doch als *Fighter's History* 1993 erschien, reichte Capcom eine Klage gegen Data East ein, da es sich ihrer Meinung nach um einen Klon handelte.

Data East hatten ihrerseits zuvor Epyx erfolglos verklagt, weil das Studio der Meinung war, *International Karate* habe die eigenen Urheberrechte an *Karate Champ* verletzt. Epyx argumentierte, dass die Ähnlichkeiten ausschließlich thematischer Natur seien. Data East beriefen sich in ihrer Verteidigung gegen Capcom auf ein ähnliches Argument.

In seiner Entscheidung stimmte Richter William H. Orrick Jr. zu, dass Data East die Absicht hatte, *Street Fighter II* zu imitieren. Es fanden sich 22 Verweise zu Capcoms Spiel, und das Gericht stellte fest, dass Matlok, Feilin und Ray gleichzusetzen waren mit Guile, Chun-Li und Ken.

Allerdings handelte es sich bei vielen Bewegungen von *Street Fighter* um allgemeine Schläge und Tritte, die nicht urheberrechtlich geschützt werden konnten, und obwohl einige der Charaktere sehr ähnlich waren, waren sie nicht identisch. Data East setzte sich schließlich durch, und das Urteil dient seitdem als Referenz dafür, welche Aspekte eines Spiels urheberrechtlich geschützt werden können.



Es dauerte nicht lange, bis der Name auch außerhalb der Fanszene bekannt wurde. In Japan erschien regelmäßig ein Manga, während Malibu Comics für eine kurzlebige Comicserie in den USA sorgte. Da bisher noch nicht viel über die Kämpfer bekannt war, konnten die Autoren ihrer Fantasie freien Lauf lassen.

Im Sommer 1994 erschien dann ein Anime-Film, der auf *Super Street Fighter II* basierte. Er gehörte zu den fünf umsatzstärksten Filmen des Jahres in Japan. Das blieb nicht das einzige Filmprojekt, denn auch Hollywood hatte den Erfolg der Serie erkannt. „Irgendwann habe ich mich an die ganzen Werbebilder gewöhnt, auch die Screenshots in den Fachzeitschriften waren nichts Besonderes mehr. Aber als die Poster und Trailer für den Action-Film mit Jean-Claude Van Damme auftauchten, war ich sprachlos", gesteht Matt Edwards, *Street Fighter* Brand Manager bei Capcom Europe. „Egal was man von dem Film halten mag, er war eines der ersten Anzeichen dafür, dass *Street Fighter*, und Videospiele im Allgemeinen, nicht in ihrer Nische bleiben würden. Es ging um viel mehr als um Pixel und Combos."

Der Erfolg von *Street Fighter II* ebnete den Weg für zahlreiche Konkurrenten, von denen einige selbst sehr erfolgreich wurden. Um die Serie weiterhin relevant zu halten, verzichtete Capcom auf eine Überarbeitung von *Street Fighter II* und brachte stattdessen die *Street Fighter Alpha*-Serie. Diese hatte einen neuen Anime-Grafikstil und stellte eine Verbindung zwischen dem ersten und dem zweiten Serienteil her. Außerdem wurden die Kämpfer der *Final Fight*-Serie eingearbeitet.

1996 konntet ihr in *X-Men vs. Street Fighter* eure Lieblingskämpfer gegen die beliebten Comic-Superhelden antreten lassen. Es handelte sich um den ersten Teil der späteren *Marvel vs. Capcom*-Serie. Mit *Street Fighter EX* erschien die Serie zum ersten Mal im 3D-Gewand und fügte einige wirklich bizarre Charaktere hinzu.



» [Arcade] Dhalsims Fähigkeiten ermöglichen eine ungewöhnliche Kampfdistanz.



» [Arcade] Sakura und Dan sind inzwischen ebenso beliebt wie die Originale aus *Street Fighter II*.

Als 1997 endlich das lang erwartete *Street Fighter III* auf den Markt kam, war die Ernüchterung überwältigend. „Ich kann mich noch gut daran erinnern. Wo sind all die Charaktere hin, wo ist Guile geblieben? Das war das große Problem, das viele Leute mit dem Spiel hatten", erinnert sich Jon Klimas, ein Profi im Wettkampfbereich. „Wir nannten es auch ‚Das Dunkle Zeitalter'", bestätigt Geoff Mendicino, Projektmanager bei Capcom. „Der dritte Teil kam auf den Markt und war direkt gestorben. Die Serie hat fast ein Jahrzehnt gebraucht, um sich wieder vollständig zu erholen."

Natürlich gab es Fans, die der Serie dennoch treu blieben. Sie kamen in den Genuss von *Street Fighter III: 3rd Strike*, das heute als Klassiker mit viel Tiefgang und den wohl besten Sprite-Animationen des Genres gilt. Gleichzeitig wurden die Beziehungen der Charaktere ausgebaut. „In *Alpha* bekam Ryu mit Sakura einen treuen Fan, und mit Akuma einen Todfeind. Wir erfuhren die Geschichte zwischen Chun-Li und M. Bison, und wir haben die Hintergründe zu Charakteren wie Rose, Shadaloo Dolls und Karin Kanzuki erfahren", so Geoff weiter. „*Street Fighter III* zeigte uns Alex, Ibuki, die Illuminati und das größte Mysterium, Q."

Street Fighter wurde um die Jahrtausendwende nicht mehr weiterentwickelt, aber die Charaktere waren zu stark, um von der Bildfläche zu verschwinden. Viele von ihnen hatten Auftritte in Crossover-Spielen, wie *Capcom vs. SNK*, *Marvel vs. Capcom* oder *Capcom Fighting Jam.*



Das führte dazu, dass die Fans anfingen, die Serie zu vermissen. Als *Street Fighter IV* im Jahr 2008 endlich erschien, war die Begeisterung groß. Die Besetzung von *Street Fighter II* kehrte in voller 3D-Pracht zurück, spielerisch blieb es der bewährten Formel treu. Hinzu kamen spektakuläre Neuerungen wie die Ultra Combos, die auch nach schweren Gegentreffern noch unglaublich befriedigende Comebacks ermöglichten.

„Plötzlich drehte sich in der Spieleindustrie alles um ▶



» [Arcade] Die bekannten Gesichter wurden in *Street Fighter III* unnötigerweise ausgetauscht.

»ALS DIE POSTER UND TRAILER FÜR DEN FILM MIT JEAN-CLAUDE VAN DAMME AUFTAUCHTEN, WAR ICH SPRACHLOS.«

SCOTT MCCRAE



» [Arcade] *Final Fight* ist quasi Teil des *Street Fighter*-Universums.

» [Arcade] In *3rd Strike* kam Chun-Li zurück, allerdings zu spät.



DIE KENN ICH DOCH

HIER SIND EINIGE DER BESTEN VERWEISE ZU *STREET FIGHTER* IN FILM UND FERNSEHEN.

YUYU HAKUSHO
1992

■ In der neunten Episode dieses Abenteuermangas tauchen zahlreiche *Street Fighter II*-Charaktere auf. Eine Menschenmenge wartet darauf, den übernatürlichen Meister Genkai zu treffen. Wenn ihr genau hinseht, könnt ihr Zangief, E. Honda, Dhalsim und Ryu entdecken.





CITY HUNTER
1993

■ In diesem Hongkong-Actionfilm, gibt es eine ganze Szene, die auf *Street Fighter II* basiert. Nachdem Jackie Chans Figur Ryo in einen Spielautomaten gestoßen wird, halluziniert er, dass sein Gegner Ken sei, und sichert sich schließlich als Chun-Li den Sieg.

AMERICAN DAD
2010

■ In diesem Halloween-Special kämpft Steve Smith, verkleidet als GoBot, gegen Akiko, verkleidet als Chun-Li. Toshi, Steves Freund und Akikos Bruder, verfolgt die beiden mit einem Schwert, nachdem Steve ein Versprechen gebrochen hat.





FAMILY GUY
2011

■ Nachdem die örtliche Reinigung das Lieblingshemd von Peter Griffin verloren hat, bricht Peter in das Haus des Chefs ein und nimmt dessen Hemd mit. Der Streit endet in einem *Street Fighter II*-Kampf, bei dem Peter die Techniken von Ryu und Ken verwendet und verliert.

HI SCORE GIRL
2018

■ Ein weiterer Manga mit vielen Anspielungen auf *Street Fighter*. Die Geschichte folgt Haruo Yaguchi, der eine Rivalität mit seiner Klassenkameradin Akira Ono beginnt, nachdem sie ihn in *Street Fighter II* besiegt hat. Das Spiel bleibt der Schlüssel zur Handlung der gesamten Serie.



©CA



» [PS2] Die neuen Kämpfer aus *Street Fighter EX* schafften es nie in das große Aufgebot.

» ICH ERINNERE MICH NOCH DARAN, WIE ICH ZUR EVO GING, ALS *STREET FIGHTER V* ERSCHIEN. «

JON KLIMAS



» In den Comics von Udon erfahrt ihr Hintergrundwissen über die Kämpfer.



» [Arcade] Im Zeitraum von 2000 bis 2007 gab es die meisten Crossover-Auftritte.



EVO MOMENT 37

WIE DAIGO MIT SEINEM EPISCHEN PARRY GESCHICHTE SCHRIEB.

■ Es wäre ziemlich überraschend, wenn ihr noch nie dieses spektakuläre Video gesehen habt. Während einer Partie *3rd Strike* hatte Justin Wong mit Chung-Li einen überwältigenden Vorsprung vor Daigo Umehara als Ken. Daigo gelang ein unglaubliches Comeback, indem er eine vollständige Super-Combo parierte, bevor er im Gegenzug selbst zu einer Super-Combo ansetzte und das Match gewann. Daigo musste jede Attacke mit perfektem Timing parieren, da jeder noch so kleine Schaden zu seinem K. o. geführt hätte.



» Solltet ihr das Video noch nie gesehen haben, sucht im Netz nach „Evo Moment 37".

Das Video ging 2004 viral, was äußerst beeindruckend ist, wenn man bedenkt, dass YouTube zu dem Zeitpunkt noch nicht existierte. Der Clip ließ viele Kritiker ihre Meinung überdenken und war auch dafür verantwortlich, dass viele neue Spieler auf *Street Fighter* aufmerksam wurden.

Man muss sich nicht unbedingt mit Fußball auskennen, um ein Tor aus großer Entfernung zu bejubeln, oder auch kein Golf-Enthusiast sein, um von einem Hole-in-One beeindruckt zu sein. Für die meisten eSport-Highlights ist ein gewisses Maß an Spielverständnis erforderlich, um überhaupt realisieren zu können, was das Highlight besonders macht. Das Video über die Parade von Daigo ist jedoch auch ohne viel Vorwissen zu verstehen, was es einem breiten Publikum zugänglich macht.



» 10 Jahre später konnte Daigo seinen Parry in einem Showmatch wiederholen.

Kampfspiele", erinnert sich Geoff. „Es gab das landesweite GameStop-Turnier, und alle lokalen Geschäfte veranstalteten ihre eigenen Wettkämpfe. Wohin man auch sah, überall wurde auf die Knöpfe gehämmert." *Street Fighter IV* war zwar nicht das einzige Kampfspiel dieser Zeit, aber es war bei Weitem das beliebteste, was sich auch in den hohen Besucherzahlen der Evolution 2009 widerspiegelte.

„Ich glaube, das macht man heute nicht mehr, aber man nannte Spieler, die mit *Street Fighter IV* angefangen haben, ‚O-Niners', da das Spiel 2009 erschien", sagt uns Jon. „Ich auch, ich bin ein ‚O-Niner', weil ich damals an verschiedenen Wettbewerben teilgenommen habe. Und ich war nur einer von vielen."

Ähnlich wie *Street Fighter II* hatte auch *Street Fighter IV* dank seiner vielen Updates eine lange Lebensdauer; es blieb sieben Jahre lang das Aushängeschild der Wettkampfszene. „Ich weiß noch, wie ich bis in die frühen Morgenstunden aufblieb, um das *Super Street Fighter IV*-Finale der Evo 2011 zu sehen", erinnert sich Scott. „Obwohl der eSport seitdem immens größer geworden ist, war die Entwicklung der *Street Fighter IV*-Turniere unglaublich."

Street Fighter V konnte die Welle der Begeisterung geschickt für sich nutzen. „Ich erinnere mich noch daran, wie ich zur Evo ging, als *Street Fighter V* erschien, und es waren mehr als 5.000 Leute bei diesem Turnier", erzählt uns Jon begeistert. „Ich glaube, es war die größte *Street Fighter*-Veranstaltung überhaupt, denn 5.000 Leute sind selbst für eine Veranstaltung wie die Evo eine erstaunliche Zahl."

Für *Street Fighter V* ist nun das Ende des Lebenszyklus angebrochen, da der Nachfolger nächstes Jahr erscheinen wird. Der neueste Teil beansprucht zwar den größten Teil der Fangemeinde für sich, dennoch werden auch weiterhin die älteren Teile gespielt.

„Einer der einzigartigen Aspekte von *Street Fighter* ist, dass sich das Kampfsystem mit jedem neuen Hauptteil ändert", sagt uns Matsumoto. „Aus diesem Grund spielen die Leute immer noch die früheren Teile, selbst wenn *Street Fighter V* das aktuelle Spiel ist. Es gibt sogar noch Turniere mit Preisgeld für die älteren Spiele, ich finde das erstaunlich."

Als Jon das *Super Street Fighter II Turbo*-Turnier beim Combo Breaker 2022 gewann, setzte er sich an die Spitze eines sehr starken Teilnehmerfeldes von 87 Spielern.

Warum bleibt die Serie nach all den Jahren ein Fixpunkt in der kompetitiven Szene? „Das ist eigentlich ganz einfach, es liegt an der Leidenschaft der Spieler", erklärt uns Takayuki Nakayama, Director von *Street Fighter 6*. „Die Jungs, die damals mit großen Augen in den Spielhallen standen und *Street Fighter II* erlebten, sind heute diejenigen mit den Blogs und YouTube-Kanälen, die News verbreiten, Diskussionen auslösen und dazu beitragen, eine lebendige Community zu erhalten."

Kazuhiro Tsuchiya stimmt dem zu, sieht diese Passion aber auch auf der Entwicklerseite. „Ich denke, das gilt für alle Marken mit einer langen Geschichte: Die Entwickler bringen eine leidenschaftliche Vision für die Spiele mit, die der Intensität der Leidenschaft der Fans entspricht. Die Serie mit unserer gemeinsamen Liebe voranzutreiben, das ist es, was *Street Fighter* auszeichnet, würde ich sagen."

***Street Fighter* war für einige unserer Interviewpartner die Inspiration, selbst in die Spieleindustrie einzusteigen, und hat natürlich ihre Arbeit dort beeinflusst. „Ich kaufe seit den 90ern *Street Fighter*-**Artbooks und analysiere alle Illustrationen. Während des Spielens habe ich versucht, alle Animationen in Zeitlupe zu sehen", lacht Joseph. „Damals habe ich das nur zum Spaß gemacht, später hat es mir viel geholfen, als ich selbst für Kampfanimationen verantwortlich war. Am schwierigsten sind Anfang und Ende einer Attacke, denn sie müssen flüssig aus einer und in eine neutrale Position entwickelt werden. *Street Fighter* nimmt nie den leichten Weg,


» Jean-Claude Van Damme und Kylie Minogue sind die Stars des Actionfilms.



» *Magic: The Gathering* trifft auf *Street Fighter* – das ergibt wertvolle Sammelkarten.

» Kann Hello Kitty wirklich böse sein, selbst als M. Bison?









» In der *Street Fighter Monopoly*-Version nutzt ihr Bison Dollars.



» [PS4] Die beliebtesten Arenen finden sich regelmäßig auch in den neuen Teilen wieder.



» [PS3] *Street Fighter IV* war eine sehr beliebte Reihe und prägte das Genre für lange Zeit.



» [PS3] Selbst kleine Details werden in den Animationen sichtbar.



» [PS3] Im *Marvel Cinematic Universe* darf Ryu gegen Iron Man antreten.

▶ sondern bietet komplexe und kreative Bewegungen, die in sehr kurzer Zeit ablaufen."

„Sieben Jahre lang war ich total besessen von *Street Fighter*, insbesondere von *Street Fighter IV*", gesteht Geoff. „Und wenn ich nicht so lange an dieser Liebe festgehalten hätte, wäre ich nicht in der Lage gewesen, mich anderen Spielen zuzuwenden und an Spielen wie *Divekick*, *Killer Instinct* oder *Override* zu arbeiten."

Während seiner Arbeit an den *Maximo*-Spielen stellte Ian fest, dass das Prügelspiel in die Unternehmenskultur eingebettet war. „Schon während meiner ersten Tätigkeit bei Capcom gehörte *Street Fighter* zur täglichen Routine. Man begann einen neuen Build, spielte eine Runde *Street Fighter*, behob einen Bug, spielte eine Runde *Street Fighter*."

Natürlich bot *Street Fighter* seit jeher eine großartige Vorlage für Kostümierungen aller Art. Hinzu kommt Fan-Fiction wie Stevens Blog, die aus langjähriger Liebe zu den Charakteren entsteht. „Ich habe mit 14 Jahren angefangen, Fan-Fiction für mich selbst zu schreiben. Ich glaube, das hat mich zu einem tieferen Verständnis der Charaktere geführt", erklärt uns Steven.

„Zum Glück musste ich mir nicht alles selbst ausdenken, denn es gab jemanden auf Gamefaqs.com, der sich Tiamat nannte. Seine Zusammenfassungen waren jahrelang das Maß aller Dinge, wenn es darum ging, etwas über die Geschichte von *Street Fighter* zu erfahren. Bei seinen Recherchen ging er sogar so weit, aus dem japanischen Original zu übersetzen. Heutzutage ist es sehr leicht, Fandom und offizielle Quellen für meine Recherchen zu nutzen, aber damals hat jeder, der sich für die Hintergrundgeschichte von *Street Fighter* interessierte, mit Tiamat angefangen."

Die Liebe zu den Charakteren ist etwas, vor dem auch die Profis nicht gefeit sind. Obwohl die Klassiker aus der *Street Fighter II*-Ära am beliebtesten sind, kamen auch Neuzugänge wie Rose, Karin oder Rufus sehr gut an. „Mein aktueller Favorit ist die koreanische Rasierklinge, Juri. Seit ihrem Debüt in *Super Street Fighter IV* bin ich fasziniert von ihrer verrückten Persönlichkeit, ihrem wilden grafischen Design und ihrem einzigartigen Spielstil. Sie hat mich in ihren Bann gezogen", bekennt Chris. „Als Turnierspieler bin ich stolz darauf, meinen Charakter zu ‚repräsentieren'. Wenn ich ein Match bestreite, ist es, als würde ich mit ‚meiner' Juri in den Kampf ziehen, bewaffnet mit den Fähigkeiten, die ich stundenlang geübt habe. Diese Leidenschaft der Spieler zeigt sich auf dem Bildschirm, und das Publikum kann das spüren und sich davon mitreißen lassen."

Da *Street Fighter* so tief in der Popkultur verwurzelt ist, ist es nicht schwer, sich vorzustellen, dass die Serie noch weitere 35 Jahre überdauern könnte. Wie würde das aussehen?
„Bis dahin sind wir wahrscheinlich schon bei Street Fighter 12", lacht Nakayama. „Ich habe keine Ahnung, wie das aussehen würde, also kann ich nur hoffen, dass die Leute bis dahin immer noch Spaß an der Serie haben!"

Matsumoto lacht ebenfalls. „Das habe ich auch gedacht – nach 35 Jahren sind wir bei *Street Fighter 6*, also hoffe ich, dass wir es in weiteren 35 Jahren auf 12 schaffen! Ich werde mein Bestes tun, damit die Leute die Serie auch dann noch lieben."

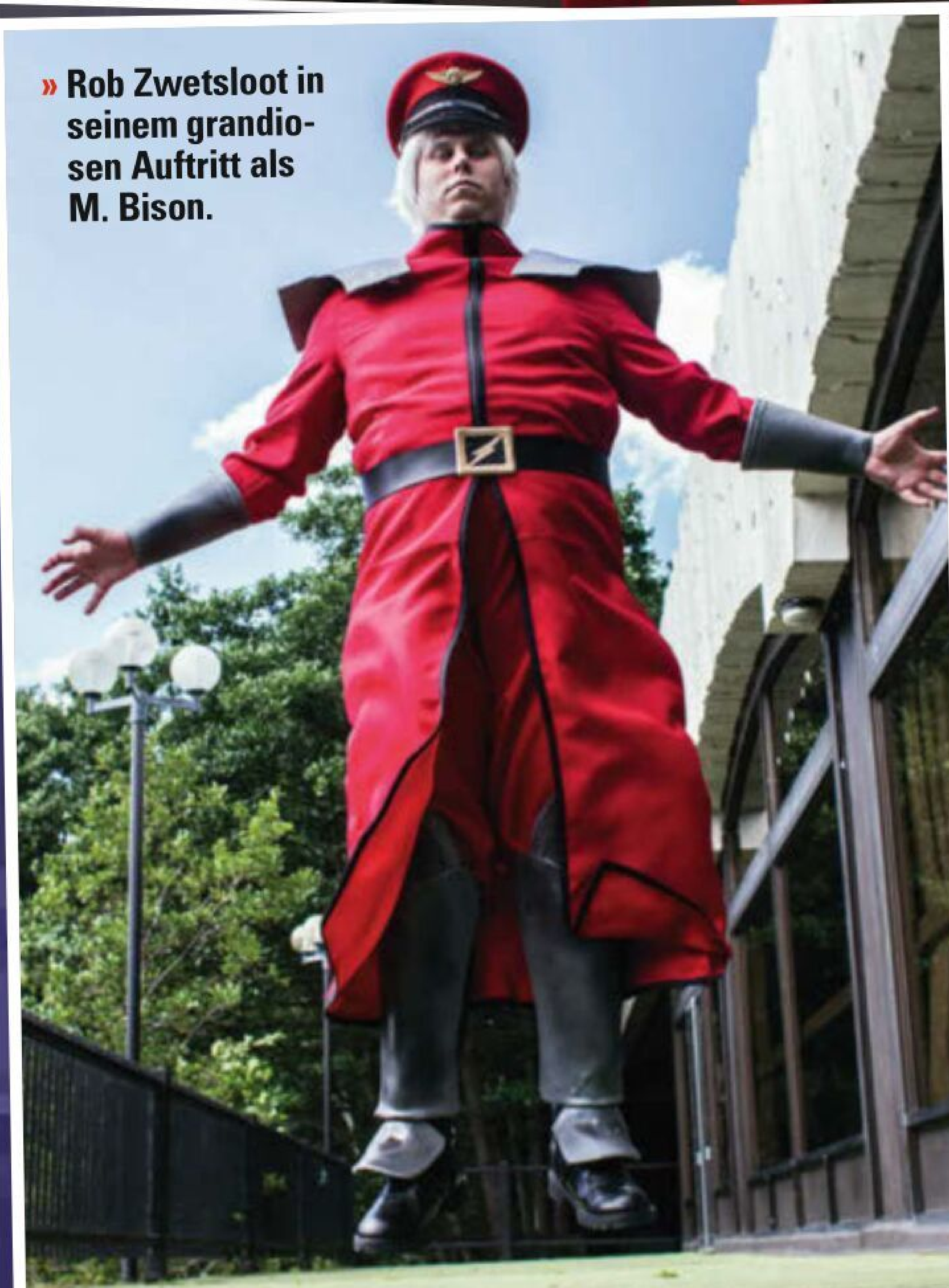
Auch für Matt wäre ein 70-jähriges Jubiläum durchaus denkbar. „Puh, dann bin ich selbst bereits Anfang 70. Von 1987 bis heute kann man einen Hadouken immer noch mit einer Viertelkreisbewegung und einem Tastendruck ausführen. Wird das bei *Street Fighter 12* im Jahr 2057 noch der Fall sein? Ich hoffe, dass es immer noch eine Option sein wird. Aber wie auch immer das Spiel aussehen mag, es wird immer noch eine engagierte Community geben, die die klassischen Titel spielt." *



» Starry Marie fertigte dieses Sakura-Kostüm selbst an.



» AEW-Wrestler Matt Jackson, Kenny Omega and Nick Jackson in ihrem *Street Fighter*-Outfit.



» Rob Zwetsloot in seinem grandiosen Auftritt als M. Bison.

Photo credit: Alucard Photography

ZEIT FÜR ETWAS COSPLAY

DIE VERWANDLUNG VOM NORMALEN FAN ZUM KOSTÜMIERTEN ALTER EGO.

■ Cosplay ist eine der vielen Möglichkeiten, wie Fans ihre Liebe zu *Street Fighter* ausdrücken. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um alte Hasen oder um den Nachwuchs der Fanszene handelt. „Mein erster Berührungspunkt mit *Street Fighter* war etwa 2016, einige Freunde haben mich darauf gebracht", erzählt uns Starry Marie. „Ich fühlte mich zu Sakura hingezogen, weil ich in ihrem Charakter viel von mir selbst sehe! Wir sehen uns ein bisschen ähnlich, aber abgesehen davon ist sie kontaktfreudig, entschlossen, freigeistig und gutherzig."

Bei ihrem Kostüm hat Starry selbst Hand angelegt. „Für mich als absoluter Neuling im Nähen war das damals ziemlich schwierig. Ich habe etwa 40 Stunden für die ganze Arbeit gebraucht."

Dieser hohe Aufwand ist tatsächlich normal, bestätigt M.-Bison-Cosplayer Tob Zwetsloot: „Die Herstellung eines guten Kostüms kann bis zu einem Monat dauern, je nachdem, wie viel Zeit man hat. Das liegt vor allem daran, dass die Rüstungsteile aus thermoplastischem Material bestehen, das man in mehreren Sitzungen formt, grundiert und dann bemalt."

Es gibt auch etliche Prominente, die bereits Kostüme der bekannten Kämpfer angezogen haben. Bei einer Veranstaltung von All Elite Wrestling im Jahr 2019 trugen Kenny Omega und die Young Bucks Ringkleidung, die Akuma, Ryu und Ken darstellte. Claudio Castagnoli nahm sogar seine Augenverletzung zum Anlass für ein Sagat-Kostüm.

Die MMA-Kämpferin Angela Hill erregte viel Aufmerksamkeit, als sie als Sagat und Dhalsim verkleidet zum Wiegen erschien, und auch auf der Comic Con trug sie ein fantastisches Elena-Kostüm. Aber nicht nur Kampfsportler machen mit – Jamie Lee Curtis blieb bei der Evolution 2015 inkognito, indem sie sich unter der Maske von Vega versteckte. Und Himari Tsukishiro von der japanischen Metal-Band Necronomidol verkleidet sich gern als Chun-Li.



» Wenn sie nicht gerade auftritt, liebt Himari Tsukishiro ihr Cosplay.

Samantha Fox Strip Poker

MEINE ERSTE BUSENFREUNDIN



» **PUBLISHER:** MARTECH GAMES
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **HARDWARE:** C64, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM, MSX, BBC MICRO

Von Harald Fränkel

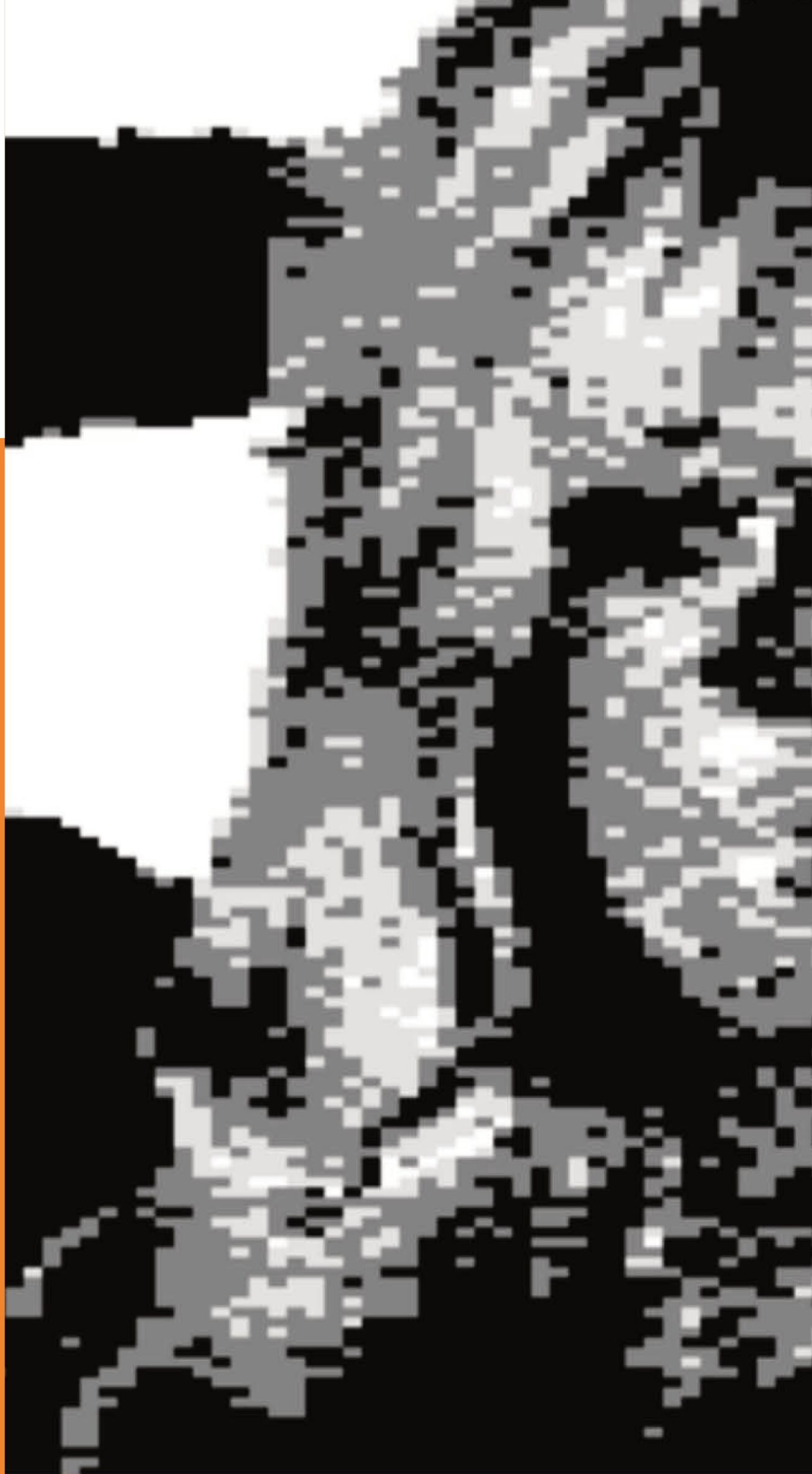
Nicht wenige Jugendliche haben in den 80ern dank eines Brotkastens die Pubertät überlebt. Ich benötigte außerdem einen C64, um es mangels Echtfrauenkontakt durch meinen Testosteron-Tsunami zu schaffen, statt an Minderwertigkeitskomplexen zu verenden.

Dass auf meinem C64 schmieriger Schmuddelkram lief, würde ich nie zugeben wollen. Als unterbezahlter Schreibsöldner muss ich mich aber nackt machen: Ich war damals jung und brauche heute das Geld. Ja, dieses Geständnis, und was an peinlichen Enthüllungen folgt, sei bitte auch als Entschuldigung vor der woken Gegenwartswelt zu verstehen. Es ist aber nun mal peinlicher Fakt, dass das Erotischste in meinem Teenagerleben lange Zeit die Unterwäsche-Rubrik im Quelle-Katalog war.

Im April 1986, als passenderweise ständig die Zeile „Everybody's geil (G-g-g-g-geil)" aus dem Radio stotterte, lernte ich Samantha Fox kennen. Das britische Busenwunder, prominent geworden durch ihre Oben-ohne-Mode im Revolverblatt *The Sun*, stöhnte sich am 28. April mit „Touch me" in die deutschen Singlecharts. Sie jagte in der Folgezeit Bruce & Bongo, die Interpreten des zuvor erwähnten Nummer-1-Hits.

Irgendwann später, Männer haben es ja nicht so mit genauen Kennenlerndaten, zog Frollein Fuchs bei mir ein. In den C64, mit *Samantha Fox Strip Poker*. Heute muss ich konstatieren, dass ihr Striptease-Game kein gutes Frauenbild abgibt. Weil: Alle fünf Scans der Dame sind grober als jede Pfälzer Bratwurst. *ASM* 6/86 kritisierte überdies, dass Sam nur „zweifarbig" dargestellt sei. Ja, das stimmt. Genau genommen handelt sich um die Farben Schwarz und Weiß.

Vermutlich konnte ich mich wegen einer nostalgischen Bewusstseinstrübung nicht mehr daran erinnern und erlebte anlässlich dieses Retro-Revival-Artikels sehr überrascht mein graues Busenwunder. Auf den grün unterlegten Karten kommt immerhin etwas Rot vor. Das Blatt liegt bei den ersten vier Standbildern fieserweise genau über der Mamma feminina der Gegenspielerin. Ihre Brust spielt, wie es sich gehört, erst beim Fotofinish eine Rolle. Sobald das Siegerfoto aufplöppt, ertönt ein Geräusch, das nach einem sehr schlecht pfeifenden



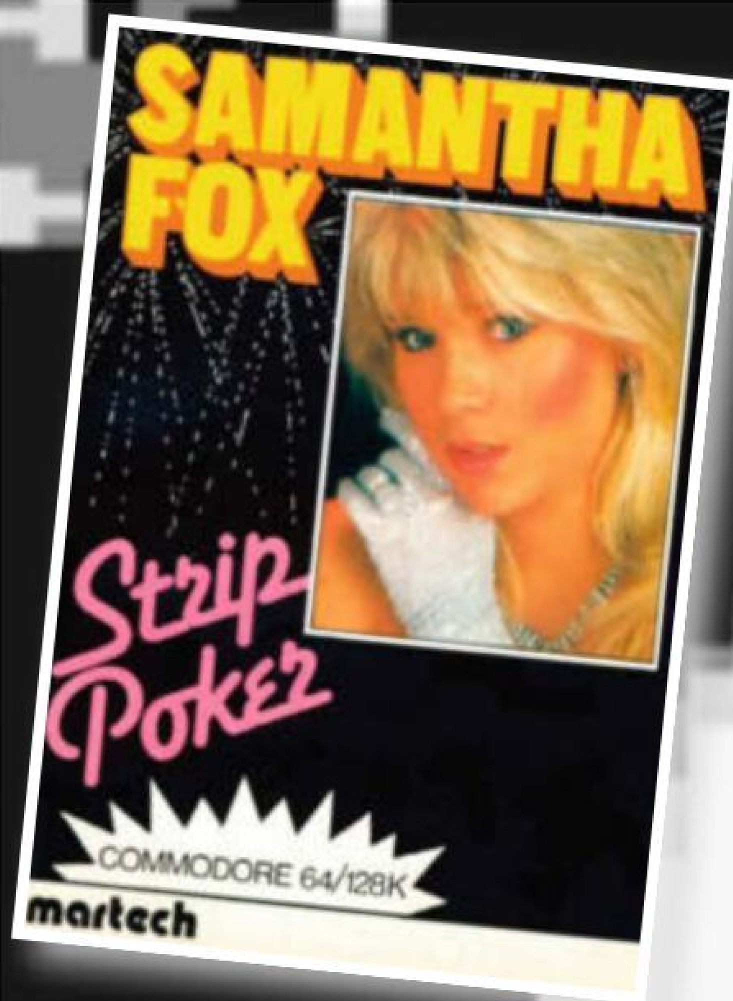




Bauarbeiter oder wie ein kaputter Schiedsrichter klingt. Sonst glänzt der Sound nur durch eines, durch Abwesenheit. Damit die gelangweilten Gehörknöchelchen keinen Ausreiseantrag stellen, gibt's zwischendurch etwas Mucke. Darunter das jazzige *The Stripper* von 1958, das man in jedem Film hört, sobald jemand was auszieht, und sei es nur eine Liege. Ich könnte erwähnen, dass die KI super spielt. Belassen wir es beim Konjunktiv.

Ich glaube, es war Fox, die in den 80ern gesagt hat: „Niemand nennt mich 'ne feige Sau!" Also lasse ich auch das. Jedenfalls wirft meine erste beste Busenfreundin außer Klamotten vor allem und ständig ohne Not ihre Karten ab. Und Bluffs, Schatzi, klappen selten, wenn du dich nur mit dem Mindestbetrag von fünf Pfund Sterling in den Pott wagst! *Samantha Fox Strip Poker* hat mir, obwohl spielerisch und inhaltlich aus der Zeit gefallen, ein Grinsen ins Gesicht gefräst. Ich neige niemals nie nicht zu Übertreibungen, denke aber gerne an die Stunden im Jahr 1986, während derer ich wegen einer pubertär kurzen Zündschnur mit Tschernobyl um die Wette strahlte. Ich weiß heute, dass der Spaß nicht aus dem resultierte, was ich am Ende zu sehen bekam. Sondern aus dem Gedanken, was alles kommen könnte. Denn ehrlich: Das Abschlussfoto wäre schon damals auch als Steckbild von Swasiland durchgegangen.

P.S.: Ehe sich Sam dem schöneren Geschlecht zuwandte, hat sie ihr „I want to feel your body!" nur für mich gesäuselt. Es weiß bloß niemand. Als Gentleman nehme ich dieses süße Geheimnis selbstverständlich mit ins Grab. *











MIT *KICK OFF* GELANG ES DINO DINI 1989, IN DER LIGA DER BESTEN FUSSBALLSPIELE MITZUSPIELEN. MIT DER FORTSETZUNG KRÖNTE ER SICH SELBST ZUM CHAMPION.



» Dino Dini ist der Schöpfer der *Kick Off*-Serie.

K*ick Off* war eine Sache von Liebe oder Hass: Mit seiner eigenwilligen Steuerung, die dauerndes manuelles Dribbling erforderte, spaltete es die fußballinteressierten Gamer in zwei Lager. Nie aber hat irgendwer bezweifelt, dass es ein unglaublich schnelles Spiel war.

Dazu passend einige schnelle Fakten: *Kick Off* erschien 1989. Es nutzte die Vogelperspektive (wie *Microprose Soccer*, aber weiter weggezoomt). Es erforderte viel Übung, weil es auf ein „Kleben" des Balls am Spieler verzichtete und ihn stattdessen zwang, den Ball durch ständiges Dagegenlaufen – einer Art manuellem Dribbling – zu bewegen. Zudem setzte es auf schnelle Pässe.

Kick Off hatte auch Unzulänglichkeiten, die aber durch die Erweiterungsdisk *Kick Off: Extra Time* weitgehend behoben wurden. Dazu kamen neue Mannschaftsaufstellungen, Schiedsrichter, eine Anzeige für die Schusskraft, bessere Kontrolle über Torschüsse und eine nützliche Funktion namens After Touch.

Publisher Anco brachte kurze Zeit später *Premier Manager* heraus, einen Fußball-Manager auf Grundlage der *Kick Off*-Engine. Es war das erste Mal, dass eine Management-Sim mit aktivem Steuern der Spieler verknüpft wurde.



» [Amiga] Standardsituationen sind in *Kick Off* brandgefährlich.

»URPLöTZLICH SCHIESST JEMAND EIN TRAUMTOR.«

DINO DINI





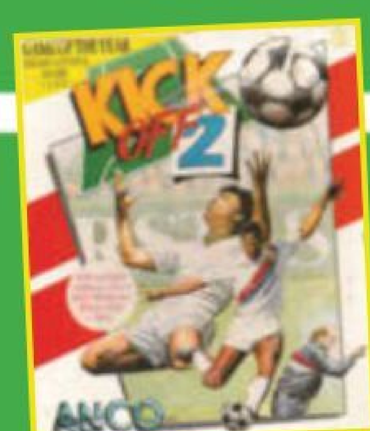
» [Amiga] Wenn ihr zu spät kommt, winkt eine gelbe Karte.

Trotz der Arbeit an *Premier Manager* und den drei Erweiterungen konnte Anco nicht genug bekommen: Nach *Kick Off* sollte ein richtiger zweiter Teil erscheinen. Dafür wollte Dino Dini, Schöpfer der Serie, eine Art Ökosystem entwickeln, wie er uns verrät: „Mein Ziel war es, eine gemeinsame Plattform zu schaffen, damit die Spieler von *Premier Manager* auch einen Grund haben, *Kick Off 2* zu spielen."

Dazu sollten die Spieler die Möglichkeit bekommen, ihre Taktiken und Teams aus dem Manager zu importieren und dann in *Kick Off 2* gegen Gleichgesinnte anzutreten. „Ich wollte sowohl die Sicht der Spieler als auch die des Managers ermöglichen. Ich hatte die Vision, dass sie ihr bestes Team zusammenstellen und damit ein Turnier gegen ihre Freunde austragen."

Die Entwicklung ging schnell voran, da Dino mit *Kick Off* und *Extra Time* eine gute Basis hatte. Neben den üblichen Features genoss das sogenannte „After Touch" eine hohe Priorität. Mit diesem Feature ist es euch möglich, den Ball unmittelbar nach einem Schuss mit einem Drall zu versehen und somit den Torwart zu überlisten.

„Bei *Kick Off* hat es mich immer gestört, dass der Ball nur in eine der acht Hauptrichtungen lenkbar war", erklärt Dino. „Ich habe oft darüber nachgedacht, wie ich mehr Präzision und Flugmöglichkeiten für den Ball erreichen konnte. Ich habe dabei etwas geschummelt, denn im echten Leben ist es natürlich nicht mehr möglich, die Flugbahn zu beeinflussen, wenn der Ball den Fuß verlassen hat. After Touch war eine tolle Möglichkeit, durch etwas Können das Spiel zu beeinflussen."



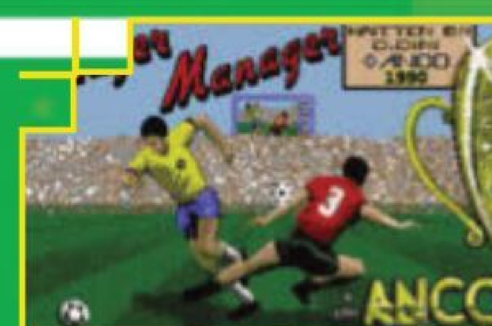


FAKTEN

» **PUBLISHER:** ANCO SOFTWARE
» **ENTWICKLER:** ANCO SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 1990
» **PLATTFORM:** ATARI ST, DIVERSE
» **GENRE:** SPORTSPIEL



» [Amiga] Dank der Replay-Funktion seht ihr die besten Spielzüge erneut.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

KICK OFF
SYSTEM: ATARI ST, DIVERSE
JAHR: 1989

PLAYER MANAGER (IM BILD)
SYSTEM: ATARI ST, AMIGA, DOS
JAHR: 1990

GOAL!
SYSTEM: ATARI ST, DIVERSE
JAHR: 1993



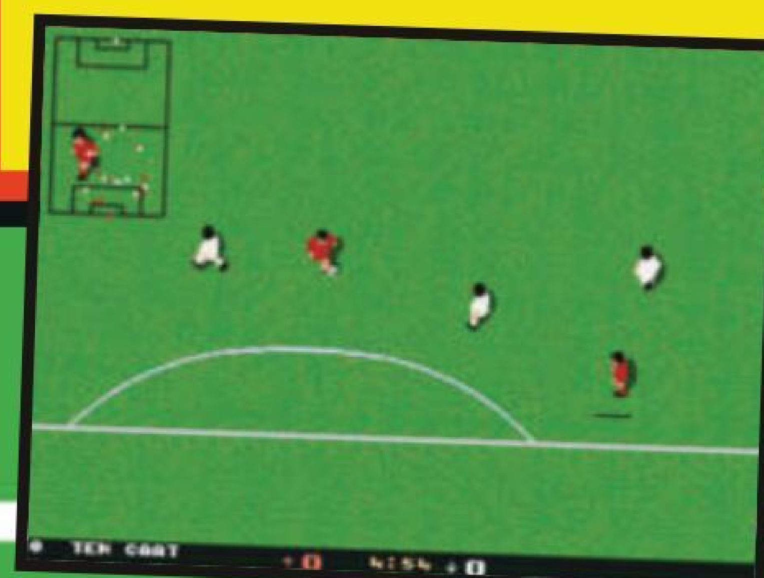
NACH-SPIEL-ZEIT

SO GING ES MIT *KICK OFF* WEITER.

■ Dino Dini brachte nicht nur die ersten beiden *Kick Off*-Spiele auf den Markt, sondern arbeitete danach an verschiedenen Erweiterungen. Eigentlich hätte es 25 davon geben sollen, um sicherzustellen, dass das Franchise noch längere Zeit überdauert.

Kick Off 2: The Final Whistle zum Beispiel hatte drei zusätzliche Spielfelder – vereist, schlammig und holprig. Die Erweiterungsdiskette fügte auch einen Schiedsrichter und ein paar Assistenten hinzu, ein weiteres Trikot und einige nette kleine Details, wie etwa einen verletzten Spieler, der behandelt wird.

Die Kontrolle über Eckbälle wurde verbessert, dazu kamen neue Spielzüge sowie eine Abseitsregel, und ihr konntet erstmals die Rolle des Torwarts übernehmen. Doch für Dino blieb es bei *Kick Off 2*. Er beschloss, Anco Software zu verlassen, und so programmierte Steve Screech *Kick Off 3*, während Dino 1993 *Goal!* für Virgin Games entwickelte. *Goal!* war ein sehr spaßiges Spiel, mit etwas übertriebenen Schiedsrichterentscheidungen und vielen Toren. Trauriger Abschluss der Serie war 2015, als *Kick Off Revival* erfolglos versuchte, die Marke auf die PlayStation 4 zu bringen.



SEITENSPRÜNGE

AUF WELCHEM PLATZ FÜHLT IHR EUCH AM WOHLSTEN?



ATARI ST

■ Überraschend schnell und detailreich: *Kick Off 2* wurde auf dem Atari als eines der besten Fußballspiele gekürt. Zwar sahen alle Spielfelder gleich aus, aber die Soundeffekte schufen eine schöne Stadionatmosphäre.



AMIGA

■ Auf dem Amiga spielt ihr auf verschiedenen Plätzen, dafür ist die Geschwindigkeit leicht reduziert. Das Action-Replay und die simulierte Weltmeisterschaft bauen auf den Erweiterungen des Originals auf.



ZX SPECTRUM

■ Die Spectrum-Version von Enigma Variations war leider kein Budenzauber. Die furchtbare Farbgebung und die schlechte Steuerung lassen nur sehr wenig Spielfreude auskommen. Insgesamt die schlechteste Konvertierung.





▶ Dino gab den Spielern aber noch mehr Optionen, darunter Fallrückzieher. Und wie schon im ersten Spiel könnt ihr den Ball durch einen Knopfdruck stoppen: „Wenn mehr Spieler das Handbuch gehabt hätten, wäre diese Möglichkeit bekannter gewesen“, klagt Dino. „Es hat mich immer frustriert, dass *Kick Off 2* dafür kritisiert wurde, dabei war es eigentlich ganz einfach: Bevor der Ball den Spieler berührt, drückt man den Feuerknopf, und er stoppt den Ball. Dann bewegt man den Knüppel in die gewünschte Richtung und lässt den Knopf los, schon passt man den Ball dorthin.“

Laut Dino waren Raubkopien generell ein großes Problem. „Ich denke, dass es mehr Leute gab, die das Spiel kopierten, als tatsächliche Käufer. Das liegt in der menschlichen Natur“, fährt er fort. „Mir als Entwickler tat das natürlich weh. Besonders frustrierend war es aber, als mich Leute öffentlich für ein Problem kritisierten, dass sie nicht gehabt hätten, wenn sie das Handbuch mitkopiert und gelesen hätten!“

Die Raubkopien verursachten weitere Probleme. Dino verweist auf einen der beliebtesten Cracks, der von einer Gruppe namens Oracle erstellt wurde. „Es gab einen Bug in *Kick Off 2*, den ich in Version 1.3 oder 1.4 behoben habe, und der auf ein winziges Stück Code im *Premier Manager* zurückzuführen war“, erklärt er. „Der Code sollte die KI-Spieler dazu bringen, den Ball in Tornähe besser zu kontrollieren, sodass sie mehr Tore schießen konnten. Ich habe den Code geschrieben, weil es meiner Meinung nach ein Problem mit der Balance gab. Im Prinzip hat das gut funktioniert.“

Dino fährt fort: „Leider haben sich ein paar Fragmente des Assembler-Codes in *Kick Off 2* eingeschlichen, ohne dass ich es bemerkt habe. Daraus resultierte ein Bug im Strafraum, der das Ballverhalten änderte. Der Oracle-Crack wurde geschrieben, bevor ich den Bug beheben konnte. Und weil der Großteil der Spieler eine Raubkopie spielte, waren die meisten Spieler davon betroffen. In der Community wird bis heute darüber diskutiert, ob dieser Dribbel-Bug, wie er so schön genannt wurde, zum nostalgischen Spielerlebnis dazugehört.“

Kick Off 2 war zwar eine klare Fortführung des Vorgängers, bot aber genügend Verbesserungen, um sich frisch anzufühlen. So durfte man in komfortablen Menüs die Formation, das Spielfeld, die Windstärke und die Spieldauer auswählen. „Fünf Minuten schienen für die meisten Spieler die beste Option zu sein, die Ungeduldigen konnten eine Halbzeit auf drei Minuten begrenzen“, erinnert sich Dino.

Für solch kurze Spielzeiten war allerdings ein wenig Trickserei auf Entwickler-

THE CUP

NAME	C	Q.F.	S.F.	FINALS	WINNER
ITALY	C	A			
SWEDEN	C	A			
ENGLAND	C	B			
SPAIN	C	B			
SCOTLAND	C	C			
GERMANY	C	C			
FRANCE	C	D			
HOLLAND	C	D			

CONTINUE | SAVE | LOAD | QUIT

» [Amiga] Ihr könnt entweder in der Liga oder im Cup spielen.

»ES GAB MEHR SPIELER, DIE DAS SPIEL KOPIERTEN, ALS KÄUFER.«

DINO DINI



C64

■ Auf dem Commodore 64 war *Kick Off 2* ein größerer Erfolg, der zweite Teil brachte deutliche Verbesserungen im Hinblick auf das Original. Nach einigen Spielstunden wurde die KI allerdings durchschaubar.



SCHNEIDER CPC

■ Bei der Schneider-Version fehlte leider die kleine Spielfeldübersicht in der Ecke, auch die Grafik konnte nicht überzeugen. Spielerisch war der zweite Teil allerdings deutlich besser als das Original und hatte einige Fans.

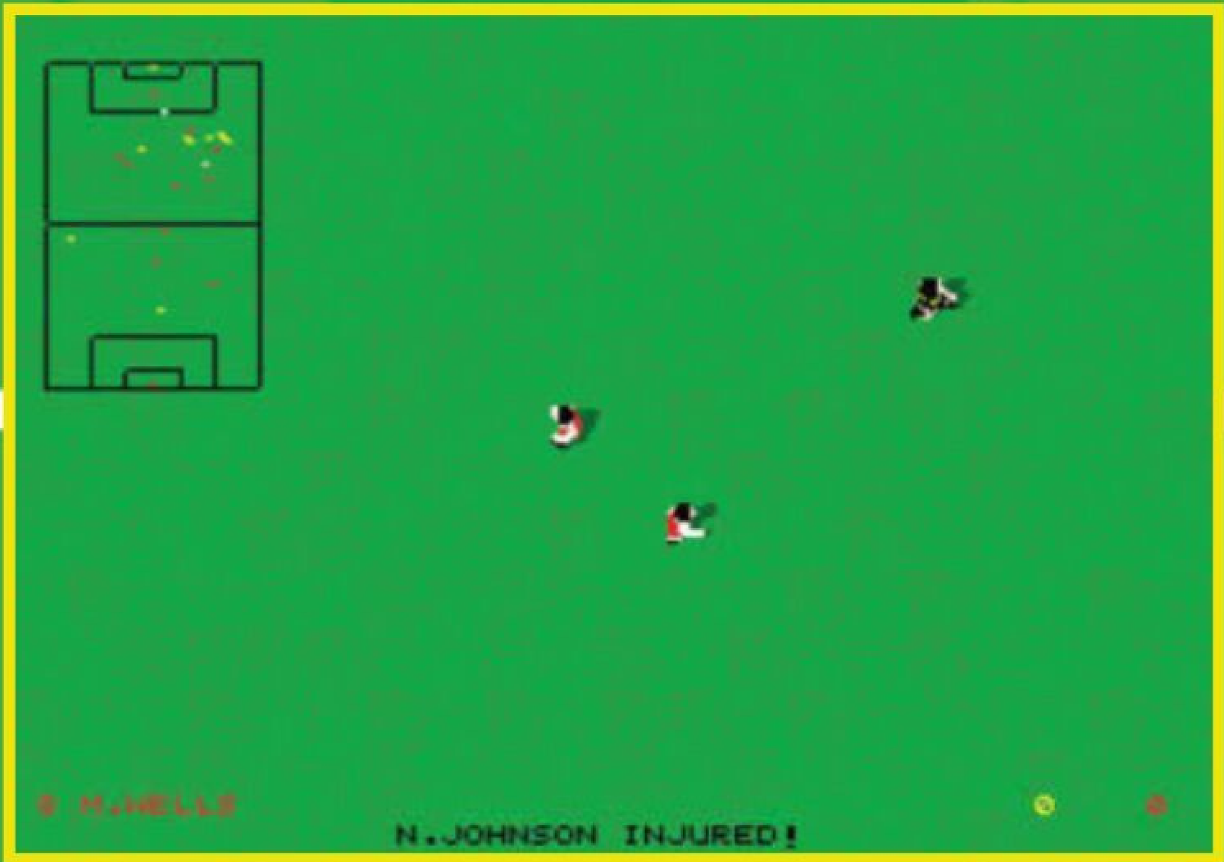


SNES

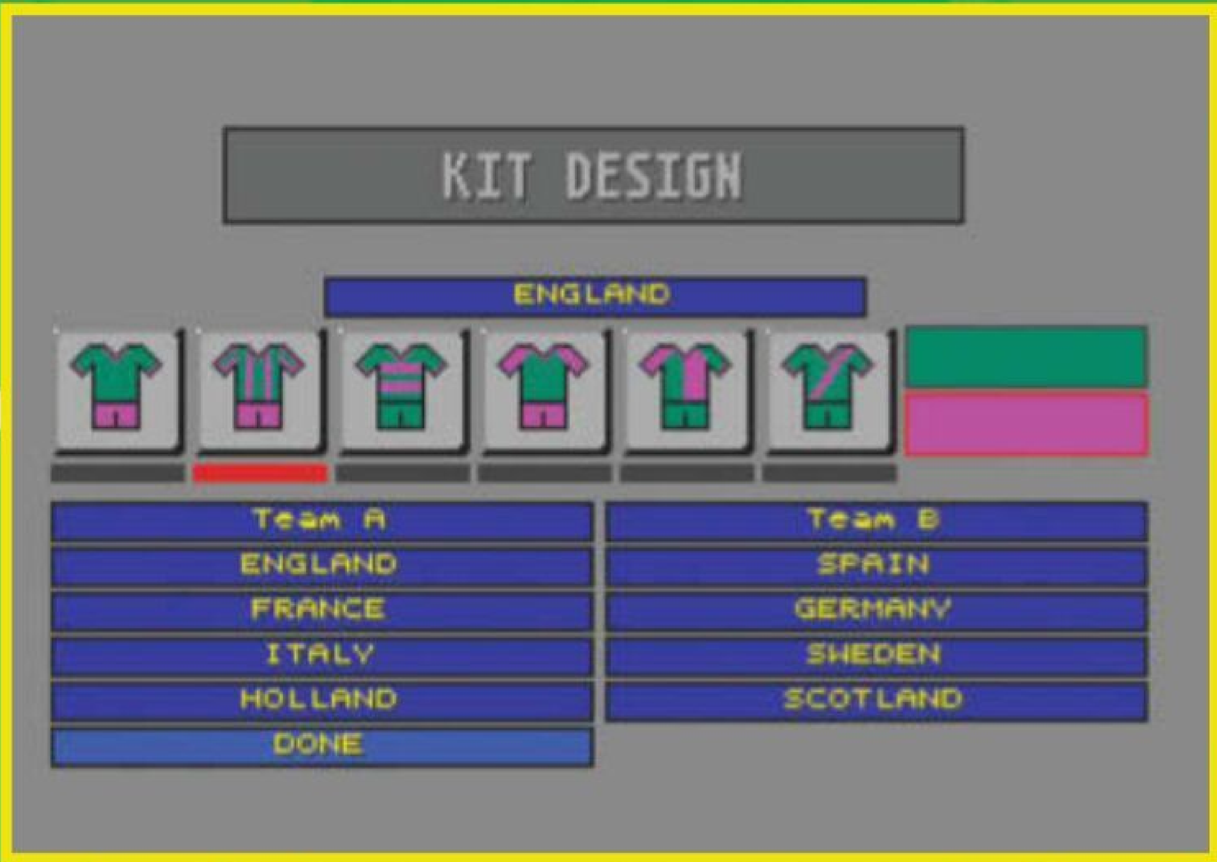
■ Für den Super Nintendo wurde der Name in *World League Soccer* (oder *Pro Soccer* in Japan) geändert. Die Version spielt sich furchtbar, hat eine schlechte Kollisionsberechnung und eine grauenhafte Steuerung. Finger weg!







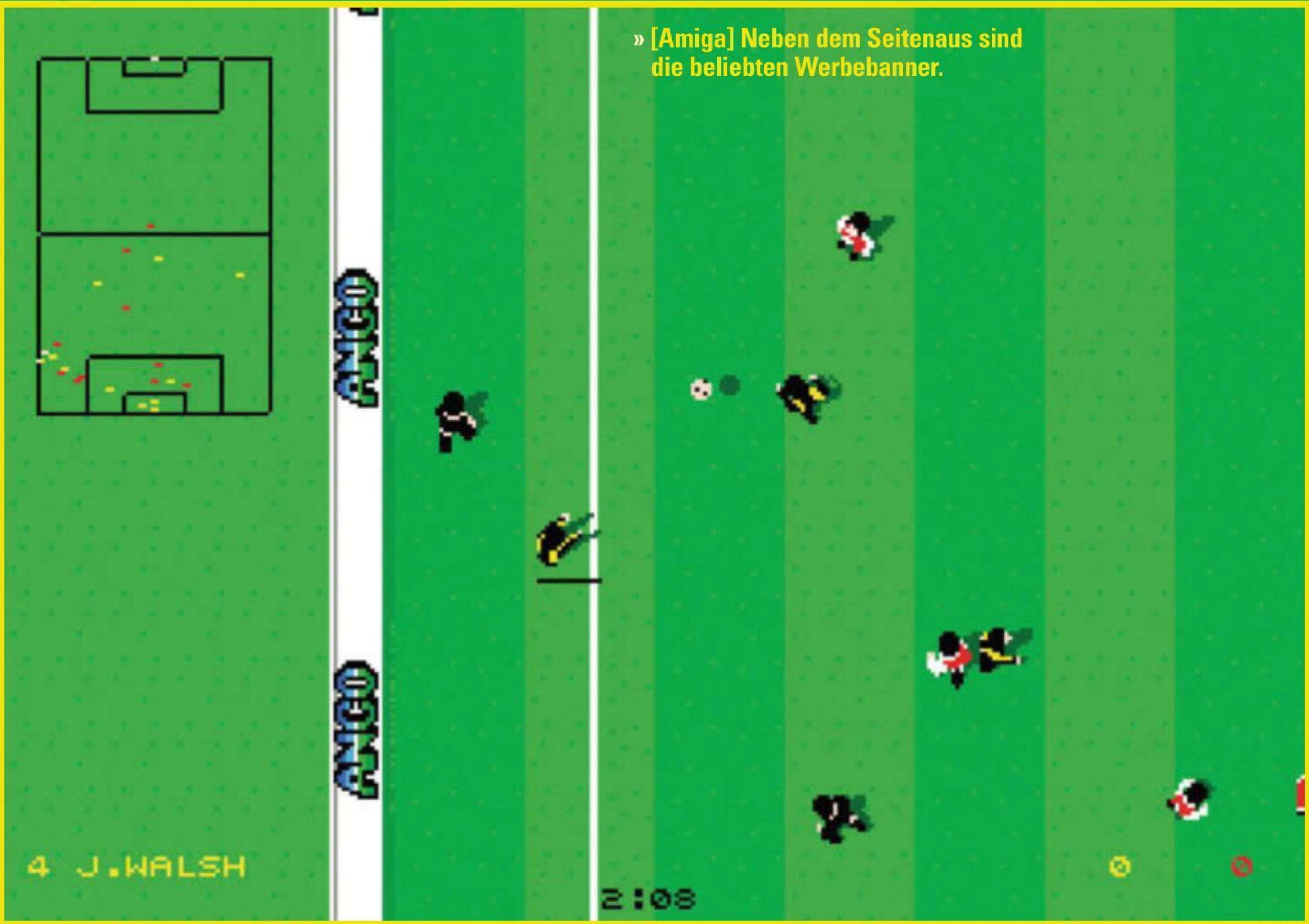
» [Amiga] Verletzte Spieler sollten schnell ausgewechselt werden.



» [Amiga] Ihr könnt eure Trikots nach Vorliebe gestalten.



» [Amiga] Das Spielfeld ist im Torraum schon sehr schlammig.



» [Amiga] Neben dem Seitenaus sind die beliebten Werbebanner.

seite nötig: „Ich musste dafür sorgen, dass die Spieler gegen Spielende weniger Ausdauer haben, damit es überhaupt zu einer Auswechslung kommt. Also mussten sämtliche Werte entsprechend der eingestellten Spieldauer neu berechnet werden."

Den Torhütern schenkte Dino besondere Aufmerksamkeit: „Die KI-Torhüter stellten im ersten Teil ein Problem dar. Denn die Spieler lernten ihre Schwächen und nutzten diese gnadenlos aus. Anschließend beschwerten sie sich darüber, dass das Spiel zu einfach sei. Ich habe also ▶

RAN AN DEN POKAL

DIE BESTEN STRATEGIEN FÜR DEN ERFOLG.

IMMER FESTE DRUFF



■ Zugegeben, das ist jetzt nichts Neues. Ihr solltet versuchen, den Ball in den eigenen Reihen zu behalten und dann zentral vor das Tor zu preschen. Ein gut platzierter Schuss führt oft zum Sieg.

HEILIGER RASEN



■ Bei den Spielflächen habt ihr eine gewisse Auswahl. Die verschiedenen Plätze sind zwar eine nette Idee, aber auf dem gepflegten Grün spielt es sich angenehmer als auf dem schlammigen Bolzplatz.

PERFEKTE STANDARDS



■ Gerade bei Eckbällen könnt ihr mit etwas Training schnell zu einem Treffer kommen. Führt einen starken Schuss aus und zirkelt den Ball vom Torwart weg. Idealerweise wartet ein großer Stürmer auf seine Chance.

HOCH UND WEIT …



■ … bringt Sicherheit. Diese Weisheit aus Deutschlands Jugendmannschaften lässt sich auch problemlos auf *Kick Off 2* übertragen. Wenn ihr hinten ein Problem habt, haut den Ball so weit wie möglich nach vorne!

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER



■ Gerade als Neueinsteiger solltet ihr den Trainingsmodus ausgiebig nutzen. Die Spielgeschwindigkeit ist darin leicht reduziert, und es gibt keine Gegner, die euch ständig reingrätschen.

KEINE FRUSTFOULS



■ Wenn ihr mal wieder ausgedribbelt worden seid, solltet ihr mit der Grätsche sparsam umgehen, zumindest wenn ihr euch im Strafraum befindet. Der Schiedsrichter entscheidet hier meistens auf Elfmeter!



» [Amiga] Bis zu vier Spieler können an einem Match teilnehmen.



» [Amiga] Vor dem Spiel könnt ihr noch Einstellungen vornehmen.



» [Amiga] Freistöße sind in *Kick Off 2* sehr gefährlich.



» [Amiga] In *Kick Off 2* gibt es eine Menge zu tun.

beschlossen, in *Kick Off 2* die Torhüter deutlich stärker zu machen. Aber ich hatte auch die Sorge, damit den Spielspaß für Gelegenheitsspieler zu schmälern."

Tatsächlich waren die KI-Teams von *Kick Off 2* deutlich herausfordernder. Während der gesamten Entwicklung beschäftigte sich Dino mit der Frage, wie er ein Gleichgewicht zwischen den Stärken der Fußballer und den Fähigkeiten der Gamer herstellen konnte.

Dino erklärt: „Das warf eine interessante Frage auf: Wessen Fähigkeiten sind wichtiger? Soll ein schlechterer Spieler mit einem starken Team einen stärken Spieler mit einem schwächeren Team dominieren? Wir haben die Attribute aus *Premier Manager* in *Kick Off 2* verfeinert. Ich würde sagen, wir haben ein gutes Gleichgewicht gefunden."

Nicht nur solche Elemente wurden überarbeitet oder neu erfunden, sondern auch die Grafik und die gesamte Präsentation verfeinert. So ließen sich die Trikots der eigenen Mannschaft gestalten, indem man Farben und Muster kombinierte. Da *Kick Off 2* nicht über eine offizielle Lizenz verfügte, war diese Anpassungsoption sehr willkommen. „Die Spieler konnten das Trikot so gestalten, dass es dem ihrer Lieblingsmannschaft zumindest ähnlich sah. Durch die verschiedenen Spielerattribute, die dem System aus *Premier Manager* entsprangen,



» [Amiga] Ihr könnt sowohl die Aufstellung als auch die Formation bestimmen.

»Der Oracle-Crack wurde geschrieben, bevor ich den Bug beheben konnte.«

DINO DINI

entstanden Teams, die sich stark voneinander unterschieden", freut sich Dino. Auch der Teamname ließ sich natürlich ändern.

Dino war es außerdem wichtig, eine gute Replay-Funktion zu verwirklichen. „Gerade im Fußball ist es oft so, dass längere Zeit eher wenig geschieht, und urplötzlich schießt jemand ein Traumtor." Und das will man dann natürlich noch einmal sehen. Neben den Action-Replays bot *Kick Off 2* die Möglichkeit, besonders schöne Tore zu speichern. So konntet ihr den einleitenden Spielzug analysieren und euer Traumtor immer wieder erleben.

Zu den Spielmodi gehörte neben Pokalwettkämpfen und Ligen auch eine Weltmeisterschaft – doch viele Fans spielten einfach in zufälligen Zweierpartien gegeneinander. Interessanterweise konnte man auch einen Adapter verwenden, sodass zwei Freunde gemeinsam in einem Team spielten.

Gleichzeitig hoffte Dino, dass sich die Spieler mit der KI genauso gut verstehen würden wie untereinander. „Es ist nicht möglich, dass die KI die Gedanken der Spieler immer richtig vorhersagt", erklärt er uns. „Aber solange sich die KI bemüht und versucht, in die richtige Richtung zu gehen, lernt der Spieler ihr Verhalten und passt sein Spiel daran an. Es ist eine Philosophie des Designs: Anstatt zu versuchen, die Sache für den Spieler perfekt zu lösen, erreicht man einen bestimmten Punkt und gibt die Sache in die Hände der Spieler."

Wie beim ersten *Kick Off* gab es auch für die Fortsetzung einige Datendisketten und Erweiterungspacks. Von diesen waren *Return to Europe*, *Giants of Europe* und *Winning Tactics* weniger umfangreich als *The Final Whistle*, welches Spielerstatistiken, Elfmeter, Einwürfe, neue Trikots und Spielfelder sowie die Abseitsregel hinzufügte. Aber sie sorgten dafür, dass *Kick Off 2* für die Fans aktuell blieb.

In dieser Hinsicht war *Kick Off 2* ohne Zweifel ein Gewinner. Obwohl andere Fußballspiele ebenso leidenschaftliche Fans haben, spricht die Tatsache, dass es bis heute gespielt wird (und auf dem A500 Mini erschienen ist, was noch mehr Fans anziehen dürfte), für die erfolgreiche Umsetzung des beliebten Mannschaftsports.

Dass es bei seiner Veröffentlichung in England die Charts anführte, ist etwas, auf das Dino immer noch stolz ist. „Ich bekam eine Zeitschrift in die Hand und sagte: ‚Oh, seht mal, ich bin die Nummer 1'", strahlt er. „Das war der Moment, an dem ich wusste, dass ich gut in meinem Lieblingsjob bin!" *

DIE GESCHICHTE VON

WONDER BOY

DER WUNDERKNABE FÄHRT SKATEBOARD ODER VERWANDELT SICH IN TIERE: *WONDER BOY* STAND SCHON IMMER FÜR SPIELSPASS. WIR SPRECHEN MIT RYUICHI NISHIZAWA, DER DIE SERIE VOM ERSTEN TEIL AN DESIGNT HAT.



» Ryuichi Nishizawa von Westone, der Schöpfer der Reihe.

In den 1980er Jahren wurden so einige Videospielhelden geboren, darunter Pac-Man, Frogger, Q*bert oder Donkey Kong. Doch selbst in der Mitte des Jahrzehnts bekleideten noch anonyme Sportler oder Fahrzeuge die Hauptrollen in vielen Spielen. Damals begann Escape – später bekannt als Westone – mit einem Spiels über einen kleinen Jungen, der nur mit ein paar Blättern seine Scham verdeckte.

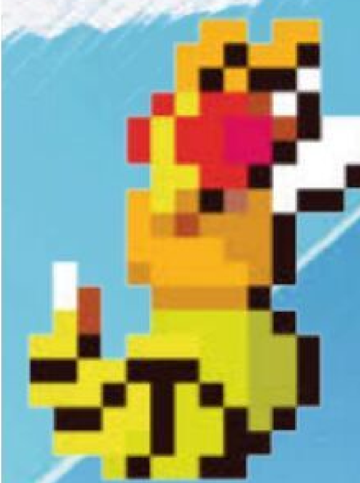
Ryuichi Nishizawa, Mitbegründer von Westone und Schöpfer der *Wonder Boy*-Serie, beginnt seine Erzählung so: „Es war wohl im Sommer 1985, als wir mit der Entwicklung von *Wonder Boy* begannen. Damals war *Gradius* ein großer Hit in den Spielhallen. Shoot-em-ups waren der Star in den Arcades. Ich wählte deshalb das Side-Scrolling-Genre für unser erstes Spiel als unabhängiger Entwickler. Damals gab es nicht viele Spiele mit auffälligen Charakteren. Ein Spiel mit großen Figuren, die auf dem Bildschirm herumspringen, musste in der Spielhalle doch auffallen!“ Das war die Idee, und tatsächlich: *Wonder Boy* stach ziemlich heraus.

Als Tom-Tom, wie er in den englischen Versionen genannt wird, müssen wir dessen entführte Freundin Tina retten. Ein klassischer, seitwärts scrollender Plattform-Hüpfer. Früchte stellen die Lebensenergie wieder her, die der Kontakt mit Schlangen, Schnecken oder Feuerherden verbraucht hat. So weit, so genretypisch. Auffällig waren jedoch die Power-ups, die man durch das Zerschlagen von Eiern erhielt, darunter Steinäxte und ein Skateboard.

„Mein ursprüngliches Spielkonzept sah vor, dass die Hauptfigur immer weiterläuft und nicht stehen bleiben kann. So wollte ich einen ständigen Zustand der Spannung erzeugen“, erklärt Nishizawa. „Dann stellte ich jedoch fest, dass das Spiel schwieriger wurde als geplant. Also änderte ich es so, dass die Spieler nach eigenem Ermessen laufen und anhalten ▶



» [Arcade] Eine Fee schenkt euch vorübergehende Unbesiegbarkeit.



» [Arcade] Das Skateboard ist ein bekanntes Item.





» [Arcade] Die Äxte könnt ihr nur aus dem Stand werfen.

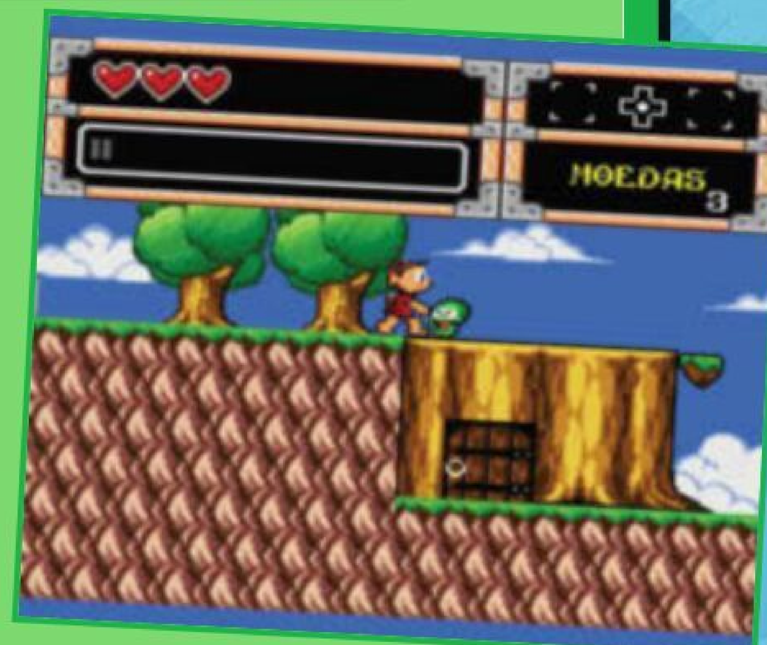
NAMEN SIND SCHALL & RAUCH

WANN IST EIN WONDER BOY EIN WONDER BOY?

Die Titel der *Wonder Boy*-Spiele gehen ziemlich durcheinander. Westone besaß die Rechte an den Spieldesigns und Programmcodes, aber Sega die an der Marke. So konnte jeder die Spiele von Westone direkt lizenzieren, sie durften nur nicht *Wonder Boy* genannt werden. Am häufigsten machte das Hudson Soft, die zunächst das Originalspiel für NES und MSX lizenzierten und *Adventure Island* nannten.

Hudson Soft lizenzierte vier weitere Spiele für die PC-Engine. Sie wurden als völlig eigenständige Titel veröffentlicht: *Wonder Boy in Monster Land* wurde zu *Bikkuriman World*. Dessen Charaktere stammten von Aufklebern aus in Japan sehr beliebten Schokowaffelpackungen. *Wonder Boy III: Monster Lair* wurde vollständig portiert, verlor aber in Nordamerika das *Wonder Boy*-Branding.

Wonder Boy III: The Dragon's Trap mutierte in den USA zu *Dragon's Curse* und in Japan zu *Adventure Island*. *Wonder Boy In Monster World* wurde in *The Dynastic Hero* umbenannt.

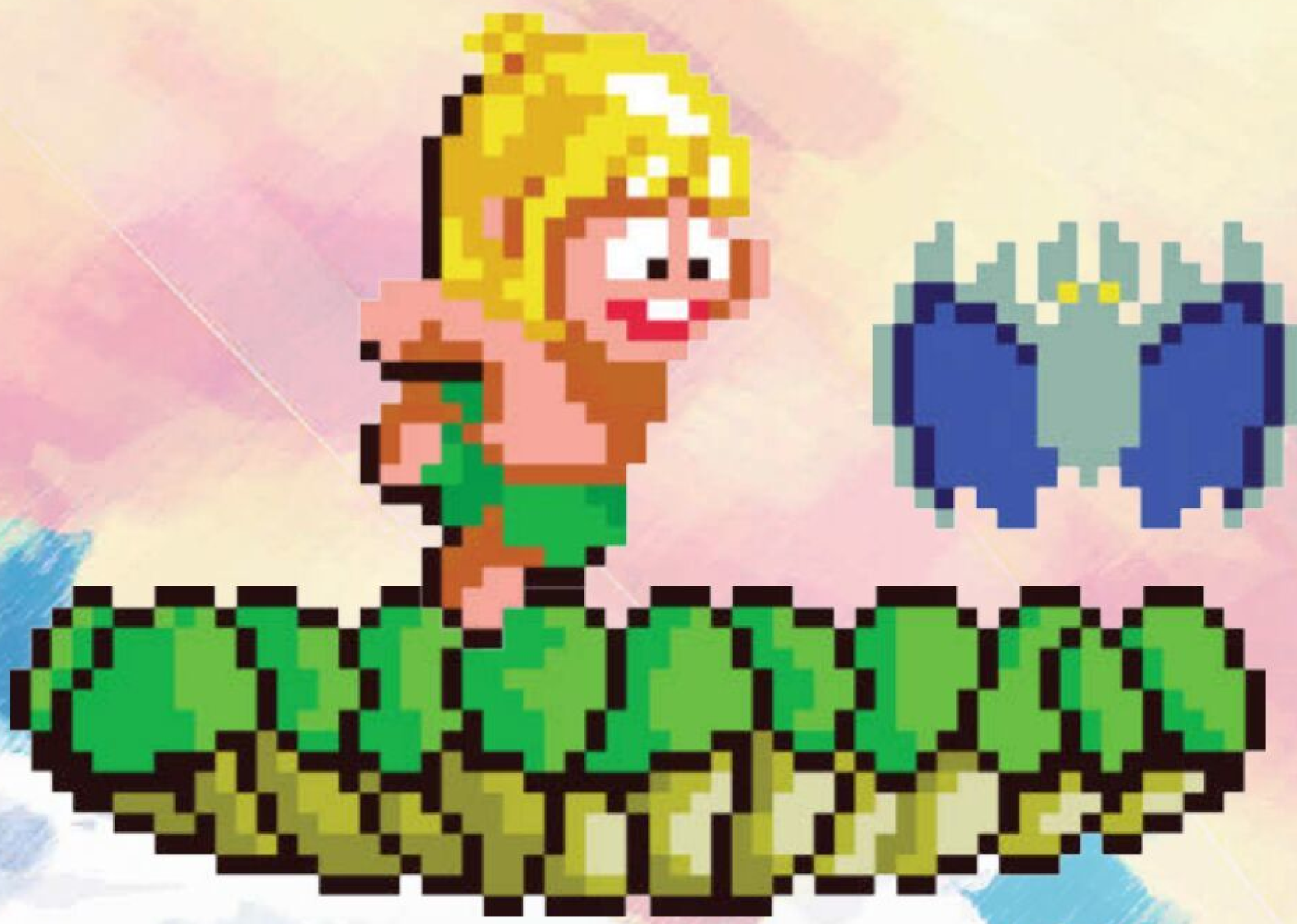


Später veröffentlichte Jaleco *Wonder Boy in Monster Land* für das Famicom als thematisch völlig anderes *Saiyuuki World*. Die Fortsetzung *Whomp'em* wurde nicht von Westone entwickelt. In Brasilien taufte Tectoy die Master System-Versionen von *Wonder Boy in Monster Land* und *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* um in *Monica's Gang*-Spiele. Die Grafiken basierten auf den dort beliebten gleichnamigen Comics.

Monster Boy and the Cursed Kingdom ist ein *Wonder Boy*-Spiel mit Sega-Copyright und *Wonder Boy*-Logo auf der Verpackung, heißt aber trotzdem *Monster Boy*.

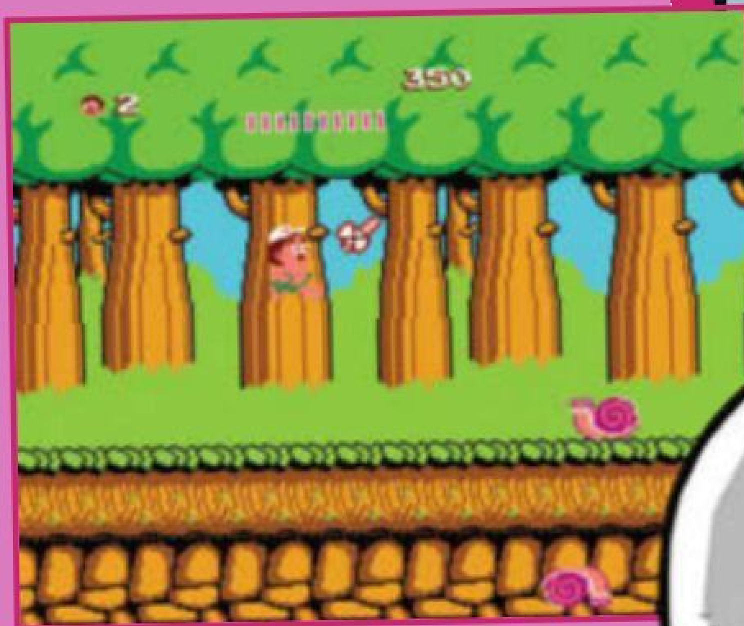






ADVENTURE ISLAND

SO ENTSTAND DIE SERIE VON HUDSON SOFT.



■ Hudson Soft lizenzierte das Design von *Wonder Boy* und veröffentlichte darauf basierend *Adventure Island* für NES und MSX. Als Hauptfigur entschied man sich für Toshiyuki Takahashi, der damals als Takahashi Meijin in Japan als Videospiele-Fernsehmoderator extrem beliebt war. Der Rest der Welt kennt die Figur als Master Higgins.

Adventure Island war recht erfolgreich, sodass 1990 eine NES-Fortsetzung erschien. Die bot neue Dinosaurier-Reittiere und die Möglichkeit zum Rückwärtslaufen. Teil 2 erschien auch für den Game Boy, genau wie *Adventure Island 3* (1992). Im selben Jahr kamen auch *Super Adventure Island* (SNES) und *New Adventure Island* (PC-Engine) heraus, die sich ebenfalls eng an die ursprüngliche *Wonder Boy*-Formel hielten. Die letzten Teile der Serie erschienen 1994: das japanische Famicom-Exklusivspiel *Adventure Island IV* und das SNES-Spiel *Super Adventure Island II*.



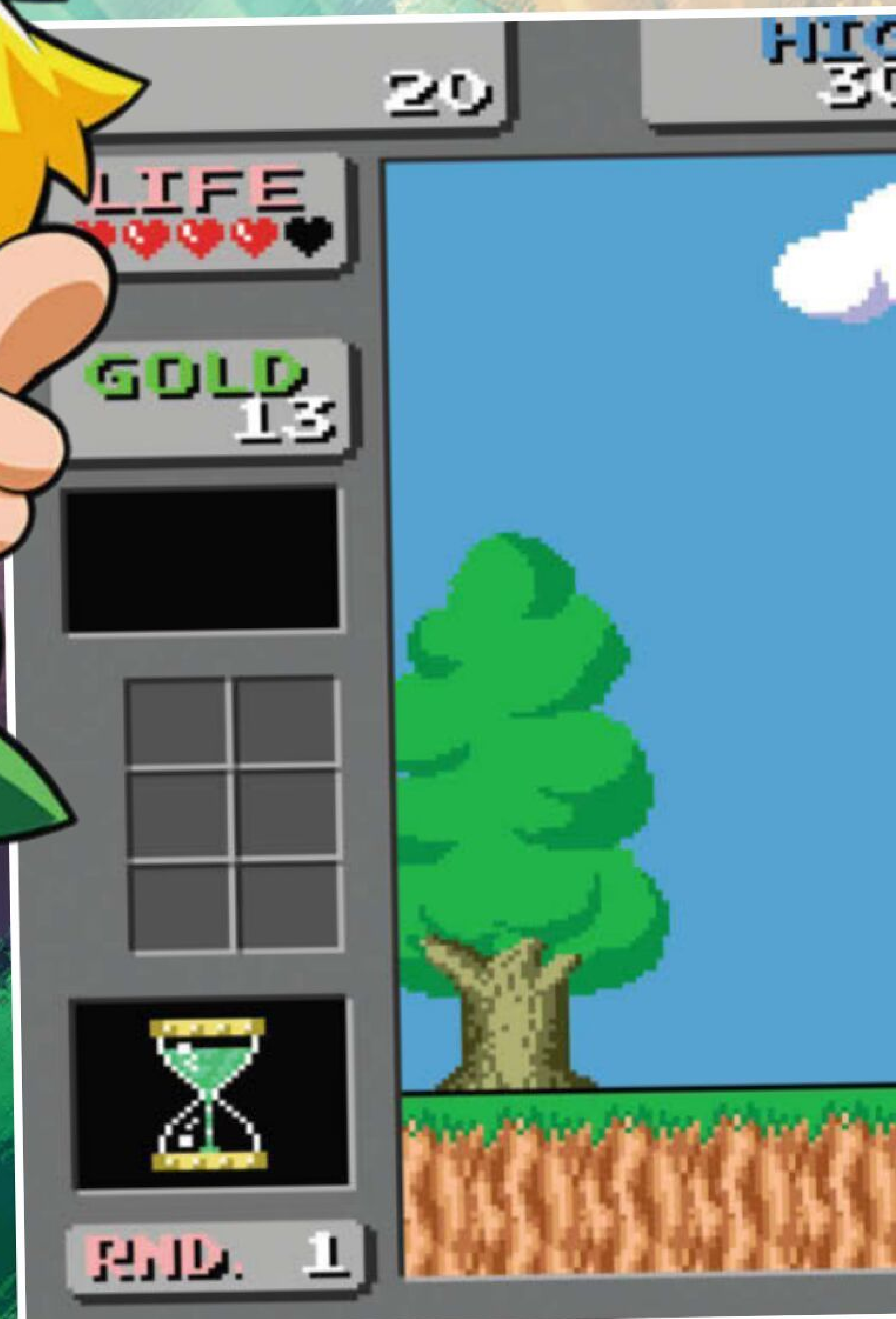


Die NES-Version von *Adventure Island* wurde in Japan 2004 wiederveröffentlicht. Sie erschien 2008 für die Wii und 2014 für die Wii U. Ein Remake wurde auch für die PlayStation 2 und den GameCube mit dem Titel *Hudson Selection Volume 4: Takahashi Meijin no Bōken Jima* entwickelt und 2003 exklusiv in Japan veröffentlicht. Die NES-Spiele materialisierten sich in einer Game-Boy-Advance-Zusammenstellung im Jahr 2006. Durch die Übernahme von Hudson Soft im Jahr 2012 besitzt Konami derzeit die Rechte an der *Adventure Island*-Reihe. 2012 umfasste das Line-up der PC Engine Mini *New Adventure Island*.



» [Arcade] Holt die Banane, aber berührt nicht den Eiszapfen!





»MEIN URSPRÜNGLICHES SPIELKONZEPT SAH VOR, DASS DIE HAUPTFIGUR IMMER WEITERLÄUFT UND NICHT STEHEN BLEIBEN KANN.«

RYUICHI NISHIZAWA



» [Arcade] *Monster Land* bietet mehr Endgegner als das Original.



» [Arcade] Diese lila Stiefel visualisieren ein Upgrade.



» [Arcade] Zum Start von *Wonder Boy in Monsterland* habt ihr wortwörtlich nichts.

konnten. So wurde es zu einem Actionspiel für alle. Aber ich wollte dennoch die Spannung beibehalten, die durch das Autoscrolling entstanden war. So kam ich auf die Idee, ein Skateboard einzubauen. Ich hatte zufällig eines auf dem Dach unseres Bürogebäudes gefunden. Ohne diesen Fund wäre *Wonder Boy* vielleicht nie Skateboard gefahren!"

Wonder Boy kam Anfang 1986 in die japanischen Spielhallen und lief auf Segas proprietärer System-1-Hardware, basierend auf einem Z80-Prozessor mit 4 MHz. Das überzeugende Spieldesign und die niedliche Grafik brachten dem Neuling großen Erfolg. Im Ranking der erfolgreichsten Automaten der zweiten Jahreshälfte 1986 lag *Wonder Boy* auf dem zehnten Platz, eine reife Leistung angesichts der zahlreichen Konkurrenz.

Bald folgten Heimumsetzungen, an denen Westone jedoch nicht beteiligt war. „Wir konzentrierten uns auf die Entwicklung von Arcadespielen und hatten keinen Kontakt zu den Teams, die für die Konsolenportierungen zuständig waren", verrät Nishizawa. „Die Leistungsfähigkeit der Konsolen war damals niedrig, sodass es schwierig war, Arcadespiele zu portieren."

In der Tat war die erste Heimversion von Segas SG-1000 stark gekürzt. Bestimmte Feinde, Levels und Gegenstände wie das Skateboard wurden einfach weggelassen. Die Version für das Master System war wesentlich originalgetreuer und enthielt sogar zusätzliche Abschnitte, die die Grundlage für die spätere Game-Gear-Version bildeten. Selbst Nishizawa kennt nicht alle Versionen. „Ich erfuhr erst mehr als zehn Jahre später von der Existenz der Fassungen für den C64 und den ZX Spectrum. Und ich weiß erst seit Kurzem, dass *Wonder Boy* auch in Südamerika und im Nahen Osten Fans hat."



» [Arcade] Shops und Tavernen aus *Wonder Boy in Monster Land.*



» [Arcade] Optisch ist *Monster Lair* klar ein *Wonder Boy*-Spiel.

Der Nachfolger wurde von Ryuichi Nishizawa und Michishisto Ishizuka entwickelt, zwei der damals drei Teammitglieder von Escape. Nach der Veröffentlichung des ersten *Wonder Boy*-Spiels benannten sie das Unternehmen in „Westone" um: Das erste Schriftzeichen von Nishizawas Namen bedeutet „Westen", während das erste in Ishizukas Namen „Stein" bedeutet.

Beide Designer wollten in Teil 2 die Spielmechanik radikal verändern. „Wir wollten einen Hybrid aus Rollenspiel und Arcadespiel entwickeln. Außerdem mussten wir neuen Spielern den Einstieg leicht machen", sagt Nishizawa. „Wir wählten daher das gleiche Plattformer-Gerüst wie *Wonder Boy* und fügten auch den Namen *Wonder Boy* in den Spieltitel ein. Damit wollten wir auch Rollenspiel-Neulinge anziehen. Das Spiel wurde ein Erfolg und trug zur allgemeinen Entwicklung der Action-RPGs bei."

Diesmal war es euer Ziel, den Meka-Drachen zu besiegen, der das Land terrorisierte. Skateboards und Steinäxte gab es nicht mehr. Stattdessen füllte man in Tavernen das Zeitlimit wieder auf oder kaufte Waffen und Rüstungen in Geschäften. Das Gold dafür hinterließen besiegte Gegner.



» [Arcade] *Monster Lair* kann sich auch wie ein Shoot-em-up anfühlen.





» [Arcade] Waffen-Power-ups sorgen in *Monster Lair* für mehr Wumms.

»*MONSTER LAIR* WAR VON ANFANG AN ALS WEITERENTWICKLUNG VON *WONDER BOY* GEPLANT.«

RYUICHI NISHIZAWA

▶ „Wir wollten, dass der Spieler seine Ausrüstung verändern kann und das auch an seiner Figur sieht", führt Nishizawa aus. „Unsere Idee vom Spielhallen-Rollenspiel entstand im Kontrast zum klassischen *Wizardry*, das wir damals auf unseren PCs spielten. Es hatte eine einfache, textbasierte Menüstruktur. Die Charaktere, die man steuerte, erschienen nicht auf dem Bildschirm, und wenn man Schwert oder Rüstung wechselte, konnte man diese Änderung nicht sehen. Wir wollten also zeigen, was *Wizardry* nicht zeigte. Wir wollten die Entwicklung des Hauptcharakters darstellen. Damit wollten wir Neulingen unter den Spielern den Spaß an Rollenspielen vermitteln." Das Ergebnis erinnert ein wenig an *Zelda II*, das in Japan etwa sechs Monate vor *Wonder Boy in Monster Land* für Famicom erschien.

In Japan erreichte der Automat am 1. September 1987 den siebten Platz der Charts. Er wurde für eine Vielzahl von Systemen umgesetzt, darunter das Master System und verschiedene Heimcomputer. Einige der Konversionen trugen den Namen *Super Wonder Boy*. Spätere Serienteile griffen die in den Konsolenfassungen eingeführten Elemente auf und nicht die Mechaniken des Arcadespiels. „Das liegt an der unterschiedlichen Natur von Arcade- und Konsolenspielen", erklärt Nishizawa. „Konsolen ermöglichen zeitaufwendige Abenteuer, bei denen Rätsel gelöst werden müssen. Das geht in Spielhallen nicht. Als sich der Spielemarkt auf Konsolen mit ihrem komplexeren Gameplay verlagerte, konnte auch *Monster Land* komplexer werden."

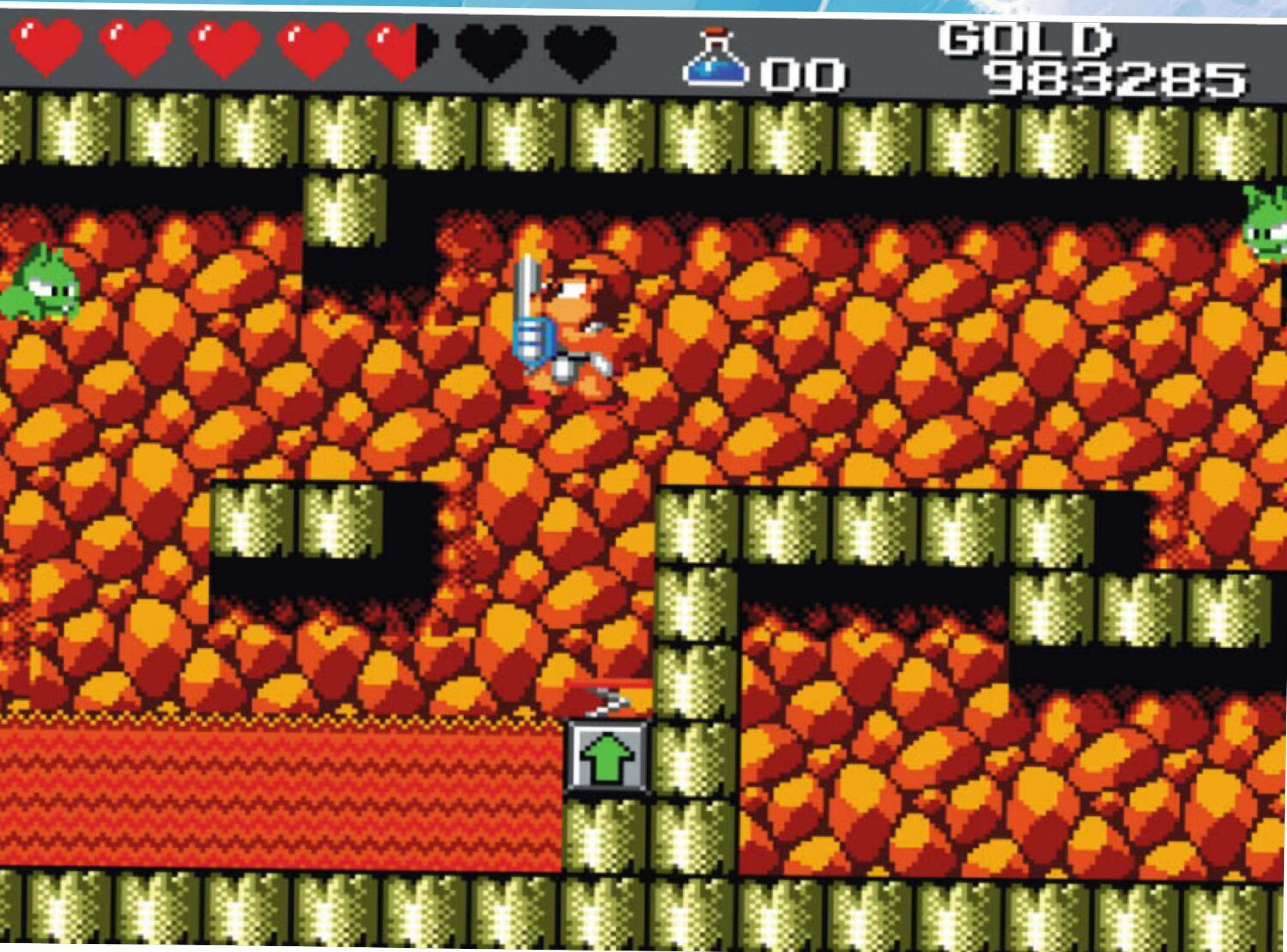


» [Master System] *The Dragon's Trap* ist technisch beeindruckend.



Im dritten Spiel kehrte Westone zu einem etwas einfacheren Ansatz zurück. In *Wonder Boy III: Monster Lair* mussten Leo und Papillo – oder Priscilla, je nach Version – eine Monsterinvasion abwehren. Das Genre änderte sich erneut: Dieses Mal war es eine Mischung aus automatisch scrollendem Jump-and-run und einem Shoot-em-up. „*Monster Lair* war als eine Weiterentwicklung von *Wonder Boy* gedacht", sagt Nishizawa. „Da sich die Hardware zu 16-Bit fortentwickelt hatte, konnten wir mehr Farben und größere Figuren darstellen. Ich wollte ein Plattform-Actionspiel entwickeln, das diese Möglichkeiten voll ausnutzt. Dann habe ich das mit der Geschichte von *Monster Land* kombiniert."

Ein bestimmtes neues Feature sollte sich als prägend erweisen: „Immer mehr Zwei-Spieler-Spiele kamen in die Spielhallen, um die Einnahmen zu erhöhen. Einen solchen Modus wollten wir auch. Doch das war extrem schwierig", erinnert sich Nishizawa. „Der zweite Spieler war stets im Weg. Also verlagerten wir die Spielmechanik weg vom Hüpfen und hin zur Baller-Action." Das Ergebnis ähnelt *Mega Man* stark.



» [Master System] *Wonder Boy III: Dragon's Trap* könnte stellenweise als frühes Mega-Drive-Spiel durchgehen.



» [Master System] Als Maus könnt ihr auf Mauern laufen.



» [Master System] Nur als Piranha ist der Ozean komplett zugänglich.

Wonder Boy III: Monster Lair wurde Ende 1988 in japanischen Spielhallen veröffentlicht und hielt sich nicht annähernd so lange wie seine Vorgänger in den Toplisten. Die PC-Engine-Umsetzung von 1989 war eines der ersten CD-ROM-Spiele. Über die Mega-Drive-Fassung war Heinrich Lenhardt nicht restlos begeistert, er urteilte: „Unkomplizierte Mischung aus Jump'n'Run und Action, gut spielbar und auch für Einsteiger geeignet" (*Power Play* 4/91, 69 %).

Nishizawa bewertet die drei unterschiedliche Genres in drei Spielen so: „So ein Wechsel erhöht Entwicklungszeit und Entwicklungskosten. Nur wenige Elemente des Vorgängers können erneut genutzt werden. So gesehen sollte man das Genre besser nicht wechseln", sagt er. „Doch im Gegensatz zu heute war es damals selbstverständlich, immer wieder etwas Neues zu versuchen. Wir fingen immer bei null an. Wir kannten keine anderen Entwicklungsmethoden."

Nach dem dritten Teil wurden die Änderungen weniger radikal. Auf *Monster Lair* folgte *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, das als Nachfolger von *Wonder Boy in Monster Land* wiederum leichte RPG-Elemente hatte und in Japan *Monster Land II* hieß. Die Entwicklung des Spiels für das Master System ermöglichte es dem Team, das Projekt anders anzugehen. „Bei einem Arcadespiel sollte man nie in eine Situation geraten, in der man nicht weiß, wie es weitergeht – aber bei einem Konsolenspiel kann genau das den Spieler motivieren", meint Nishizawa. ▶



COMIC-HELDEN

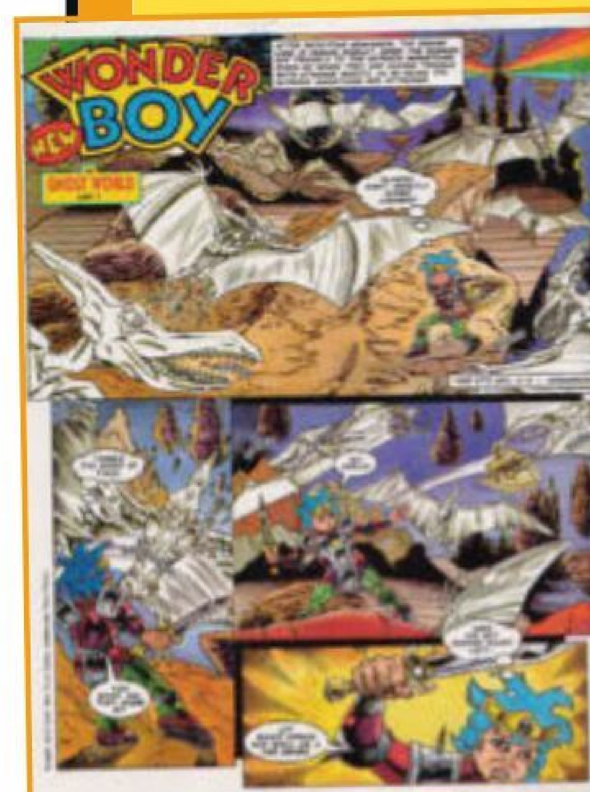
WIE *WONDER BOY* ES AUF GEDRUCKTES PAPIER SCHAFFTE.



■ Mit der 1993 veröffentlichten *Sonic*-Comicserie sollte die ganze Welt der Sega-Spiele beworben werden. So gab es Comicsequenzen unter anderem zu *Shinobi*, *Golden Axe* und natürlich *Wonder Boy*. Diese waren dem Westone-Team in Japan völlig unbekannt. „Ich habe erst mehr als zehn Jahre später von diesen Comics erfahren. Ich wünschte, ich hätte damals davon gewusst", sagt Nishizawa. Der *Wonder Boy*-Comic basierte auf *Wonder Boy in Monster World* und umfasste zwei Geschichten.

Die erste hieß *Wonder Boy in Demon World* (Ausgabe 2 bis 9). Zu Beginn wird der Held Shion durch einen Dämonenangriff abgelenkt, während sein Dorf in Flammen aufgeht und die Bewohner entführt werden. Auf seiner Rettungsmission wird er von dem dämonischen Herrscher Grimomen mit einem Fluch belegt, der ihn langsam selbst in einen Dämon verwandelt. Schließlich wagt er sich in die Dämonenwelt, um sich Grimomen zu stellen und sein Volk zu retten.

Wonder Boy in Ghost World (Ausgabe 22 bis 27) führt Shion zu den Skyrock Mountains. Dort findet er heraus, dass geisterhafte Dinosaurier die Einheimischen angegriffen haben. Nur der Kosmologe Lukout ist geblieben, um zu kämpfen. Sie machen sich auf den Weg zur Geisterwelt, von wo aus der Dinosaurierkönig die Welt unterjochen will. Ein dritter Teil mit dem Titel *Wonder Boy in Witchery World* wurde angekündigt, aber nie realisiert.





» [Mega Drive] Hier braucht ihr ein Upgrade zum Schwimmen.

WUNDERKNABEN LEBEN LÄNGER

Die Remakes zu den klassischen Spielen.



WONDER BOY RETURNS
2016

■ Der koreanische Entwickler CFK wählte einen neuen Grafikstil und neue Leveldesigns. „Ich habe das Design und die zusätzlichen Elemente der Story überwacht", sagt Nishizawa.



WONDER BOY: DRAGON TRAP
2017

■ Lizardcubes Version von *Wonder Boy III* hat neue, handgezeichnete Grafiken sowie die Original-Sprites. Nishizawa überwachte das Spiel und gab Feedback, gibt aber zu: „Ich hatte nichts dazu zu sagen, weil es sehr gut gemacht war."



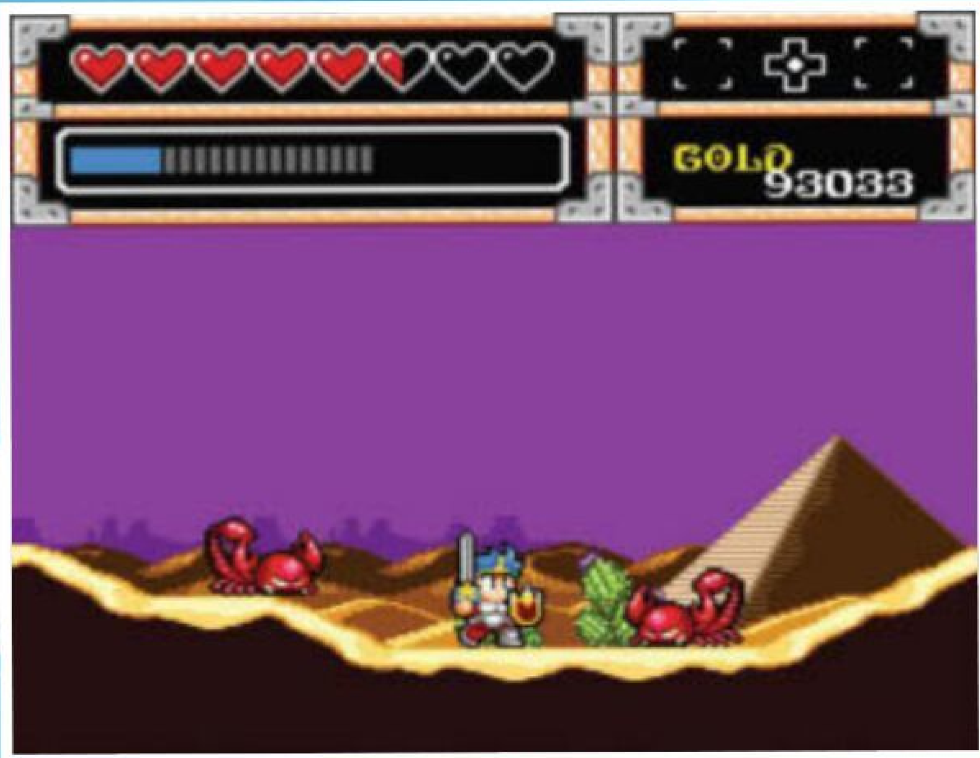
WONDER BOY RETURNS: REMIX
2019

■ CFK produzierte einen zweiten Versuch, der näher am Originalspiel ist als der erste. Nishizawa: „Ich habe es geprüft und eine große Verbesserung festgestellt." Trotzdem fiel der Titel durch ein nerviges Ruckeln beim Scrolling auf.



WONDER BOY: ASHA IN MONSTER WORLD
2021

■ Ein Remake von *Monster World IV*. Nishizawa arbeitete 20 Monate lang an dem Titel mit. „Macht Spaß, doch die flachen Kämpfe und das Level-Design hinterlassen durchgehend einen altbackenen Eindruck", begründete Hagen Gehritz seine 6 von 10 auf *GamersGlobal.de* im Mai 2021.



»DIE GAME-GEAR-VERSION MUSSTE NEU ENTWICKELT WERDEN, DA WOLLTE ICH WIEDER SELBST RAN.«

RYUICHI NISHIZAWA



» [Mega Drive] *Monster World* führte Zaubersprüche statt Items ein.



The Dragon's Trap setzt am Ende von *Wonder Boy in Monster Land* ein. Nach dem Sieg über den Meka-Drachen verwandelt sich der Held in einen feuerspeienden Eidechsenmenschen. Nun muss er seine Menschlichkeit zurückgewinnen, indem er eine Reihe anderer Drachen besiegt. Jeder davon verwandelt ihn in eine andere Tierart, etwa in einen Vogel, einen Löwen oder eine Maus. *The Dragon's Trap* ist ein frühes Metroidvania-Spiel. Als solches setzt es nicht auf lineare Abschnitte, die von Bosskämpfen unterbrochen werden, sondern es findet auf einer großen Karte statt, die nur unter Nutzung der Spezialfähigkeiten jeder einzelnen Tierform vollständig erkundet werden kann. „Die Mischung aus Geschicklichkeitstest und Abenteuerspiel ist bestens geglückt", lobt Martin Gaksch (*Video Games* 1/91, 83 %).

Sega veröffentlichte das Spiel 1992 für den Game Gear in Europa unter dem Originaltitel des Spiels (ohne die römische Zahl „III") und in Japan unter dem Titel *Monster World II: Dragon no Wana*. „Zuvor hatte ich die Portierung unserer eigenen Spiele anderen Firmen überlassen, aber damals wollte ich wieder selbst ran", erinnert sich Nishizawa. „Die Game-Gear-Version musste neu entwickelt werden, bedingt durch die Umstellung auf ein kleineres Handheld-Display mit geringerer Auflösung. Die Auswirkungen kleinerer Bildschirme auf das Spieldesign sind sehr groß", erklärt Nishizawa. „Es wäre beispielsweise unmöglich gewesen, die andere Seite einer



» [Mega Drive] Kleiner Grafikeffekt beim Öffnen einer Tür.

Wand zu sehen, hinter der mehrere Schatztruhen standen. Außerdem mussten wir den Schwierigkeitsgrad anpassen. Wir erreichten ein sehr hohes Maß an Perfektion."

***Wonder Boy in Monster World*, in Japan als *Wonder Boy V: Monster World III* bekannt, wurde zunächst ohne** Nishizawa entwickelt: „Nach der Fertigstellung der Game-Gear-Version von *Wonder Boy: The Dragon's Trap* übernahm ich die Entwicklung des Arcadespiels *Clockwork Aquario*, die aber 1993 abgebrochen wurde", sagt er. „Später entschied ich, dass *Monster World III* Elemente der Vorgänger fortführen sollte", fährt er fort. „Wir entwickelten zum ersten Mal fürs Mega Drive. Entsprechend unterliefen uns eine Menge technischer Fehler. Die damals entstandenen Entwicklungstools ermöglichten uns dann aber einen reibungslosen Start in die Planung von *Monster World IV*."



» [Mega Drive] *Wonder Boy in Monster World* sollte die Vorgänger zitieren.

Monster World III ist ein Action-RPG, wobei die Rollenspiel-Elemente stärker ausgeprägt sind als zuvor. Verglichen mit den früheren *Monster World*-Spielen sind die Dungeons komplexer. Es gibt etliche Geheimnisse und zahlreiche Unterhaltungen mit NPCs. Die Protagonistin Shion erlernt Zaubersprüche, anstatt Wegwerf-Gegenstände zu verbrauchen. Helfer begleiteten sie durch die Dungeons. Martin Gaksch zeigte sich vom Action-Rollenspiel begeistert: „Zählt zu den besten Action-Adventures des Jahres. Die Motivation brennt bis zum Ende auf hoher Flamme" (*Power Play* 1/92, 86 %).

»DA *MONSTER WORLD III* AUF DER IDEE EINER ZUSAMMENSTELLUNG FRÜHERER TITEL BASIERTE, MUSSTE *MONSTER WORLD IV* NEUE ELEMENTE BIETEN.«

RYUICHI NISHIZAWA



» [Mega Drive] *Monster World IV* ist wieder hauptsächlich ein Plattformer.



» [Mega Drive] Pepelogoo erweist sich als nützlicher kleiner Assistent.

Das nächste Spiel der Serie ließ das *Wonder Boy*-Branding weg. „Da *Monster World III* auf den Elementen früherer Titel basierte, musste *Monster World IV* neue Elemente bieten", sagt Nishizawa. Die Hauptrolle hatte Asha, ein junges Mädchen, das sich aufmacht, um Elementargeister zu retten. Das sollte in einer Welt stattfinden, die sich von allen bisherigen *Wonder Boy*-Spielen unterschied. „Ich hatte mich für einen arabischen Stil entschieden", erzählt Nishizawa. „Statt in einem riesigen Land spielt das Abenteuer in einem kleinen Land, das von Wüste umgeben ist."

Monster World IV reduzierte die Rollenspiel-Elemente zugunsten der Plattform-Mechaniken und kehrte zu einer linearen Levelstruktur zurück. „Ich selbst mag Actionspiele, deshalb habe ich das Spiel wohl actionreicher gestaltet", sagt Nishizawa. „Das Hauptaugenmerk lag auf der Verbindung mit dem kleinen blauen Assistenten Pepelogoo. Ich wollte, dass der Spieler in der Rolle von Asha eine Freundschaft mit Pepelogoo entwickelt, indem sie die Levels gemeinsam meistern. Deshalb habe ich mehr Wert auf die Plattform-Elemente gelegt als je zuvor."

In der Tat wird Ashas blauer Kumpel im Laufe des Spiels ein wichtiger Faktor. Er kann Asha schwebend über Lücken tragen oder ihr als Startpunkt für Doppelsprünge dienen. Er wird sogar zum „Reittier", um sprudelnde Lava zu überqueren. *Monster World IV* erschien fürs Mega Drive, aber ausschließlich in Japan. „Wir brauchten Sega, um das Spiel ins Englische zu übersetzen und umzusetzen", erklärt Nishizawa. „*Monster World IV* wurde am Ende der Lebensdauer des Mega Drive veröffentlicht. Der Saturn war bereits in den Startlöchern. Sega war mit der neuen Konsole beschäftigt, sodass sie kaum Personal für die Übersee-Version von *Monster World IV* hatten." Eine offizielle Übersetzung wurde schließlich im Jahr 2012 mit Hilfe von Sega und M2 erstellt und zuerst auf der Wii Virtual Console veröffentlicht.

Seitdem ist sie Teil mehrerer digitaler und physischer Produkte, darunter des Mega Drive Mini und der *Wonder Boy Collection*. 2014 begann ein überraschendes Comeback der Serie: „Ich unterstützte Game Atelier, ein französisches Spielestudio, das durch Crowdfunding Geld für einen neuen Titel sammelte", sagt Nishizawa. Dabei handelte es sich um ein Jump-and-run mit dem Namen *Flying Hamster II: Knight of the Golden Seed*. „Das Projekt war eine Hommage an die *Monster World*-Reihe. Also schlug ich ihnen vor, die Charaktere aus der ursprünglichen Reihe in das Spiel einzubauen. Daraus wurde *Monster Boy and the Wizard of Booze*, bevor es seinen endgültigen Titel *Monster Boy and the Cursed Kingdom* erhielt. Nach fünf Jahren Arbeit war es fertig. Oft dachte ich, dass sie das Projekt nicht zu Ende bringen könnten. Aber sie haben es geschafft. Sie haben eine wunderbare Leidenschaft für dieses Spiel gezeigt", freut sich Nishizawa.

Monster Boy orientiert sich mit seiner Metroidvania-Struktur und den Tierverwandlungen ganz klar an *Dragon's Trap*. Nur der Löwe kehrt zurück, die übrigen Tierformen sind alle brandneu. Dazu gehören eine Giftschlange, ein Frosch, der seine Zunge als Enterhaken



» [Mega Drive] *Monster World IV* überzeugt grafisch absolut.

BOSSKAMPF

DIE BÖSESTEN BOSSE AUS DER *WONDER BOY*-SERIE.



SPHINX
WONDER BOY IN MONSTER LAND

■ Früh stellt euch die Sphinx eine Frage. Bei richtiger Antwort geht's weiter, bei falscher Antwort wird gekämpft. Betty aus der Bar in der Pyramide kann vorab wichtige Hinweise liefern.



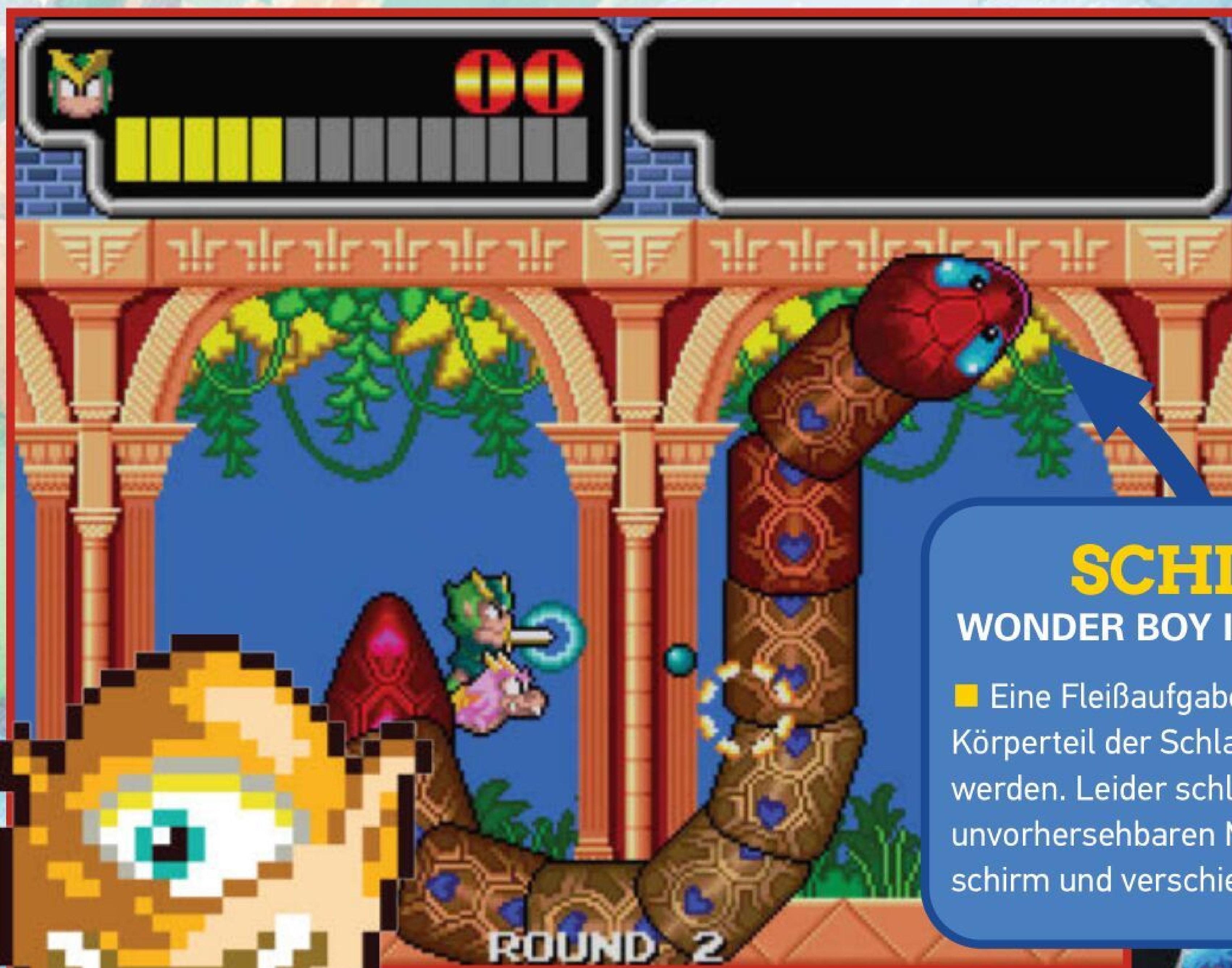
KÖNIG
WONDER BOY

■ Der dickste Brocken im Originalspiel. Bewegt sich langsam und wirft ab und zu einen Feuerball. Verliert buchstäblich seinen Kopf, leider wächst dann zügig ein neuer nach. Und das nicht nur einmal.



PIRATENDRACHE
WONDER BOY: DRAGON'S TRAP

■ Hier kommt die aufpolierte Grafik des Remakes von Lizardcube besonders schön zur Geltung. Witzig, wie der Bildschirm bei gewissen Aktionen des Bosses immer ein bisschen kippt!





SCHLANGE
WONDER BOY III: MONSTER LAIR

■ Eine Fleißaufgabe, denn jedes einzelne Körperteil der Schlange muss zerstört werden. Leider schlittert sie in einem unvorhersehbaren Muster über den Bildschirm und verschießt dabei Kugeln.



KALMAR
MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

■ Dieser Tintenfisch verfügt über mehrere Angriffsmethoden. Er kann kleine Gegner ausspucken oder versuchen, euch über den Bildschirm zu spucken. Wenn er versucht, mit seinen Tentakeln zuzuschlagen, schlagt zurück.

DIE LEGENDE LEBT

DIE *WONDER BOY COLLECTION* AUF AKTUELLEN SYSTEMEN.



Wer jetzt Lust bekommen hat, *Wonder Boy* (wieder) zu spielen, kann auf zwei aktuelle Sammlungen zurückgreifen. Die *Wonder Boy Collection* von ININ ist digital und physisch erhältlich und enthält *Wonder Boy, Wonder Boy in Monster Land, Wonder Boy in Monster World* und *Monster World IV.*

Die aufgebohrte *Wonder Boy Anniversary Collection* enthält zusätzlich *Wonder Boy III: Monster Lair* und *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* sowie die entsprechenden Sega-Konsolenumsetzungen (insgesamt also 21 Spiele). Diese Version erschien über die ININ-Tochter Strictly Limited Games in deren Online-Shop.

„Die Sammlungen sind eine Antwort auf die wachsende Nachfrage von *Wonder Boy*-Fans, die die Serie auf den aktuellen Systemen spielen wollen. Ich hoffe natürlich, dass auch Leute, die die Serie noch nie gespielt haben, Spaß daran haben werden", sagt Nishizawa. „Viele freuen sich, dass in der *Anniversary* auch *Monster Lair* enthalten ist, das zuvor nicht für PS4 oder Switch erhältlich war."

Die *Anniversary Collection* erschien im Juni diesen Jahres in einer *Standard Edition, Collector's Edition und Ultra Collector's Edition.* Die Editionen bieten unterschiedliche Inhalte wie Soundtrack-CDs, Poster, Artbooks, Autogrammkarten oder Emaille-Anstecker. An vielen dieser Extras arbeitete auch Nishizawa mit. Während die *Wonder Boy Collection* digital und physisch regulär erhältlich ist, gibt es die *Anniversary Collection* nur noch als Restposten im Strictly Games Online-Shop.







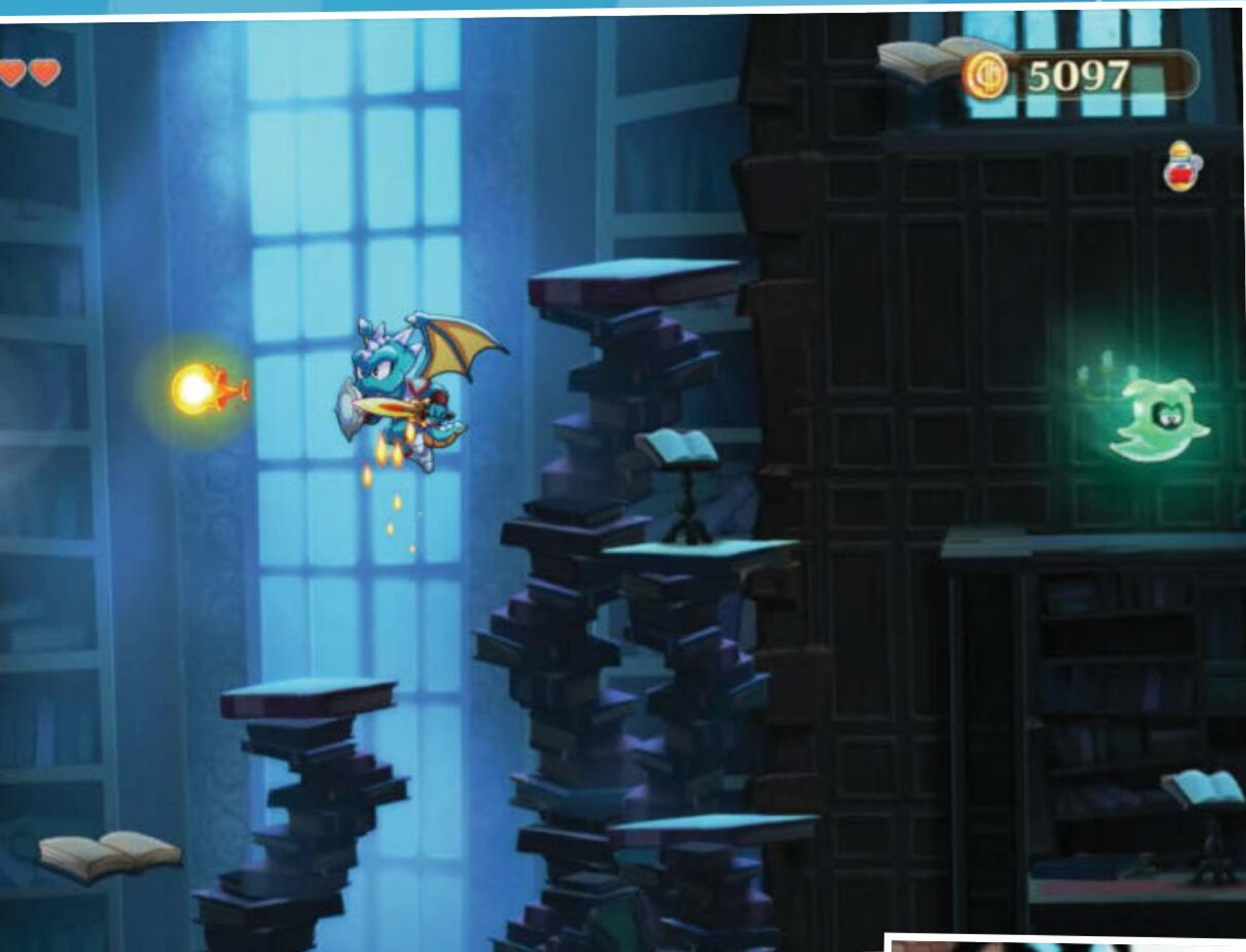


» [Switch] Die neu gestalteten Charaktere überzeugen.

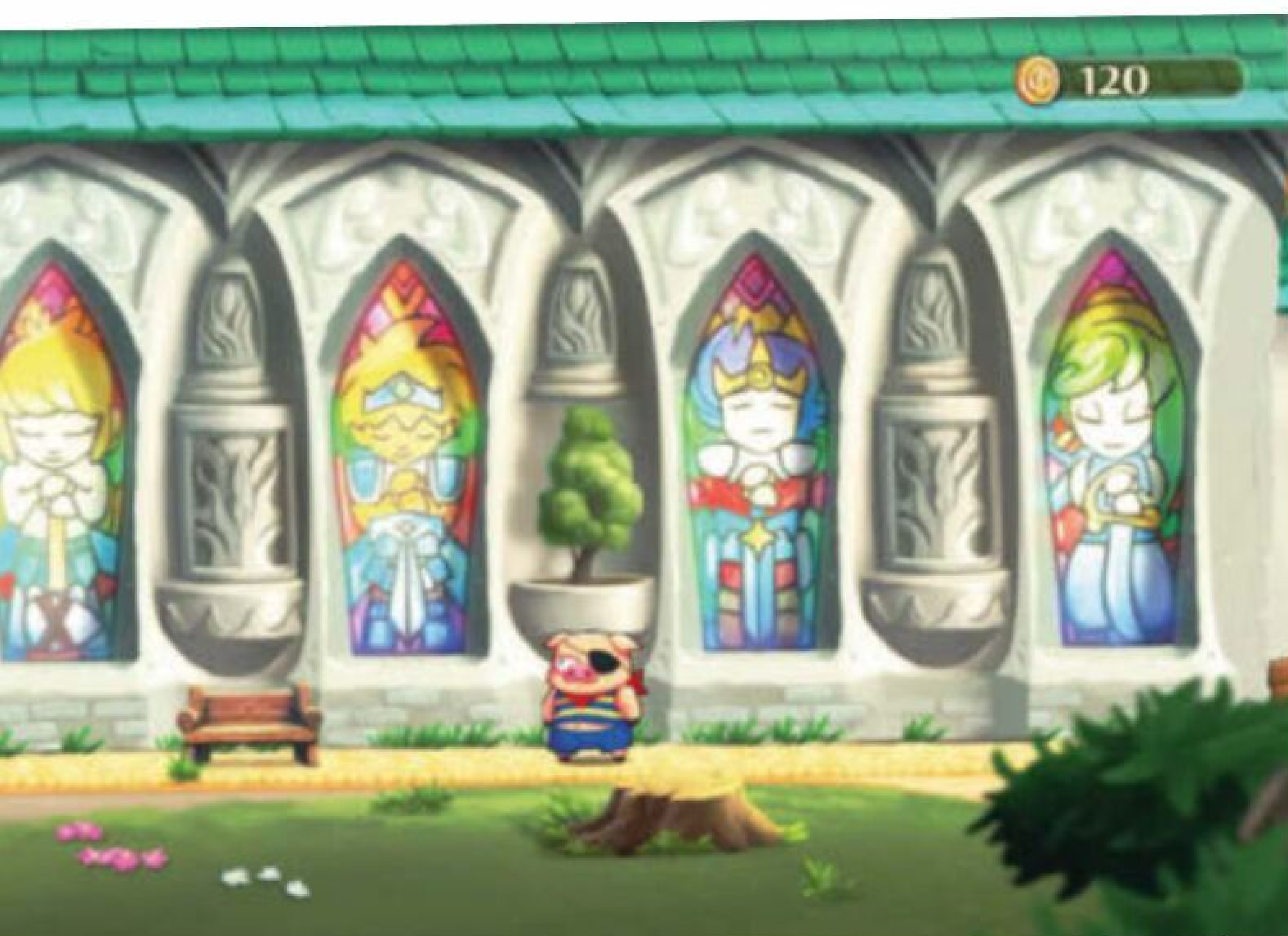
benutzen kann, und ein fliegender Drache. Das Schwein sieht seinem Ahnen aus *Dragon's Trap* mit Augenklappe und allem Drum und Dran sehr ähnlich. Im neuen Teil kann sofort zwischen den Tierformen gewechselt werden, was viele Leveldesigns auch erfordern. Es gelang dem Team sogar, kleine Stealth-Abschnitte geschickt einzubauen.

Die 2D-Grafik ist exzellent, und der Sound enthält klassische Stücke aus der Vergangenheit der Serie. Erstaunlich, dass Game Atelier dies quasi allein geschafft hat: „Da waren genug erfahrene Profis. Ich habe nie irgendwelche Vorschläge zum Spieldesign gemacht", tut Nishizawa seine Beteiligung ab. „Ich habe hauptsächlich das Hintergrund- und Charakterdesign überwacht. Außerdem wollten sie den Intro-Animationsfilm von einem japanischen Animationsstudio erstellen lassen, also habe ich den Kontakt hergestellt." Das Spiel fand schnell Fans. Manuel Fritsch von *Gamestar.de* meinte: „Trotz einigen kleinen Schwächen und Frustmomenten bietet es genau die richtige Mischung aus Erkunden,

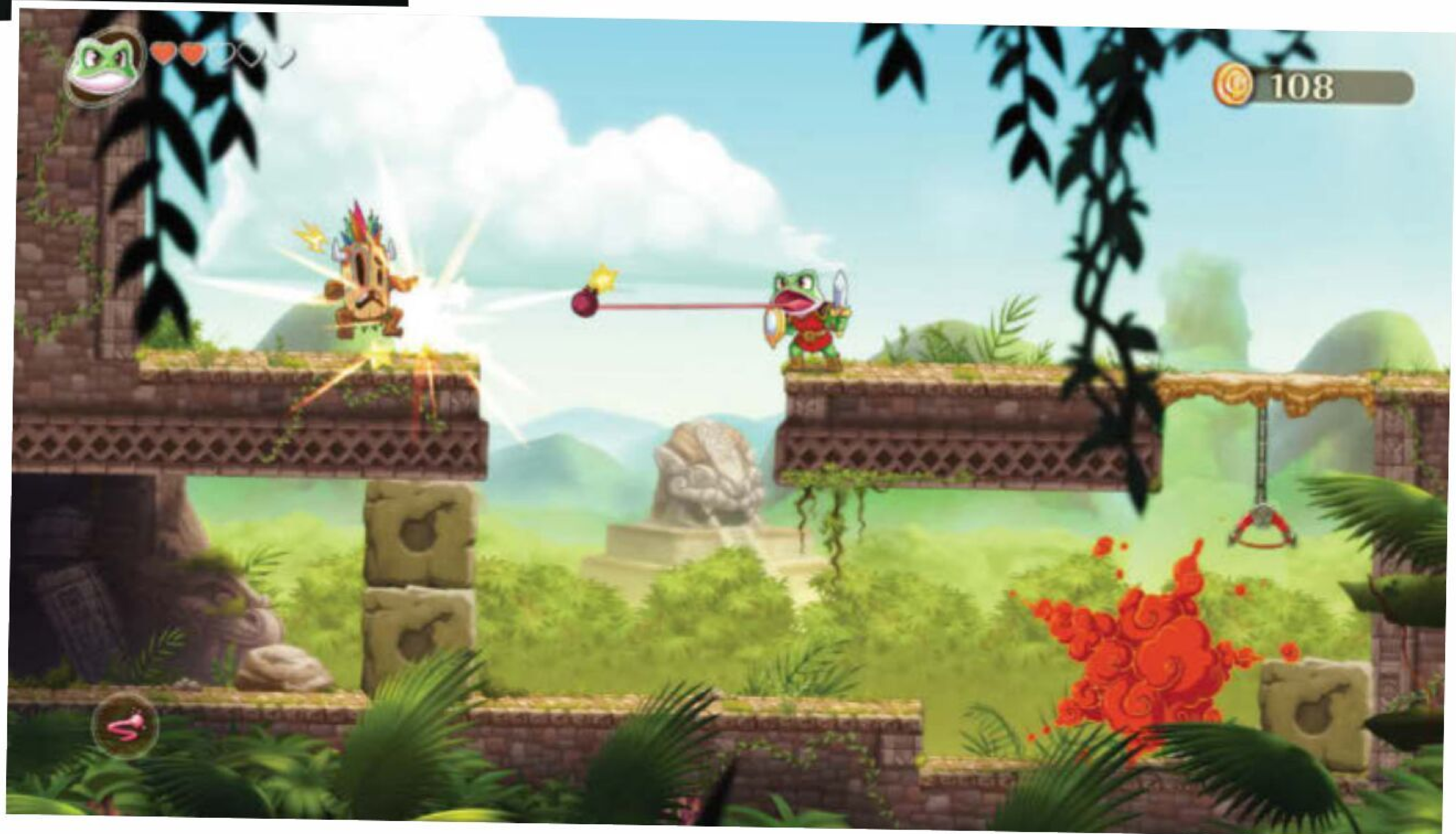








» [Switch] *Monster Boy and the Cursed Kingdom* zitiert frühere Spiele.



» [Switch] Die neuen Tiercharaktere sind schrullig und kreativ.



» [Switch] Beachtet den Sichtkegel – ja, das ist eine Stealth-Einlage!

»OFT DACHTE ICH, DASS SIE DAS PROJEKT NICHT ZU ENDE BRINGEN KÖNNTEN. ABER SIE HABEN ES GESCHAFFT.«

RYUICHI NISHIZAWA

Rätseln und fordernden Actionpassagen, die ich von einem modernen Metroidvania-Spiel erwarte" (85 %, 25.7.2019).

Seitdem gab es weitere Sammlungen und Remakes, darunter *Wonder Boy Returns: Remix, Wonder Boy: Asha in Monster World* oder die *Wonder Boy Collection*. Die Reihe ist wieder fest in der Spielewelt etabliert. Wie die Serie ein derartiges Comeback feiern konnte? „Manchmal höre ich von Fans aus Übersee, welche Erinnerungen sie an die *Wonder Boy*-Serie haben. Meist sind sie mit der Reihe in Berührung gekommen, als sie um die acht Jahre alt waren", erzählt Nishizawa uns. „Spiele, die sie als Kinder gespielt haben, sind als erste Erfahrungen in ihr Gedächtnis eingebrannt. Auch als Erwachsene können sie sich noch lebhaft an diese Zeit erinnern."

Auch die Zukunft sieht rosig aus: *Clockwork Aquario* wurde 2021 doch noch veröffentlicht, und die *Wonder Boy Collection* ist gerade erschienen. Wir wollen zum Schluss von Nishizawa wissen, ob es eine erneute Zusammenarbeit mit dem Game-Atelier-Team geben könnte, mit einem weiteren Serienteil als Ergebnis. Seine Antwort: „Sie haben in mir ein Fieber geweckt. Ich bin jetzt wieder daran interessiert, ein *Monster World*-Sequel zu entwickeln." Wir werden nicht zögern, noch einmal zu Schwert und Schild zu greifen … ★



LOST IN TRANSLATION

Wie der Rest der Welt eure Lieblingsspiele erlebte.



» [SNES] Die Charaktere von *Panel De Pon* funktionierten nur in Japan.

PANEL DE PON

JPN ➜ RDW
Japan ➜ Rest der Welt

PANEL DE PON
Abflug: 1996

PLATTFORM
SNES

ENTWICKLER
Nintendo/Intelligent System

ERSCHIENEN
1996

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

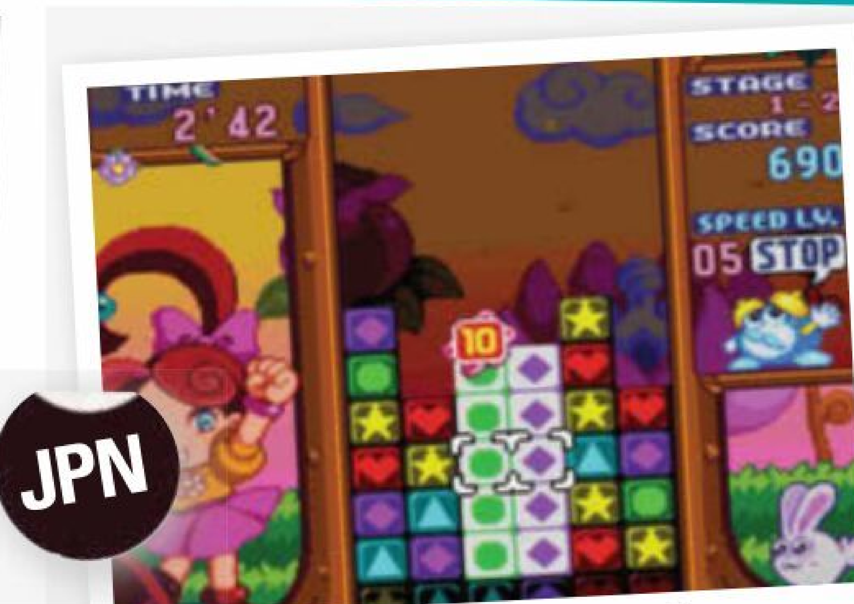
GRÜNDE
Kommerziell



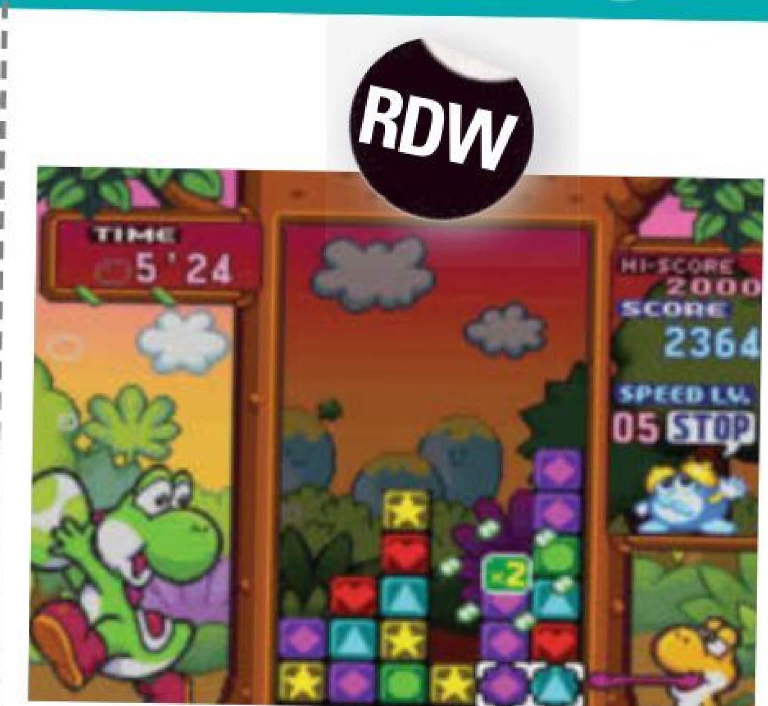
ECONOMY

■ In den 90ern wurden Videospiel-Firmenchefs kreativ, um Puzzle-Spiele außerhalb Japans zu vermarkten. Ihr Ansatz war oft, die Titel komplett umzugestalten, auf Basis einer Lizenz mit einem bereits etablierten Maskottchen. So wurde *Puyo Puyo* zu *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* und *Kirby's Ghost Trap*. Oder *Cosmo Gang: The Puzzle* verwandelte sich zu *Pac-Panic*.

Das japanische Original von *Panel De Pon* ereilte ein ähnliches Schicksal, es wurde als zu süß für westliche Spieler angesehen. Praktischerweise hatte Yoshi gerade sein Debüt in *Yoshi's Island* gegeben, die Charaktere und Welt des Spiels wurde die Vorlage für die Umgestaltung, mit etwas geänderter Musik. Insgesamt ein schlauer Ansatz, allerdings war der Name *Tetris Attack* weniger clever. Denn mit *Tetris* hatte das Spiel wenig zu tun. Aus diesem Grund wurde diese Version nie neu aufgelegt, japanische Spieler konnten sie 1996 als *Yoshi No Panepon* aber über den Satellaview-Dienst noch ausprobieren.



» [SNES] *Panel De Pon* könnt ihr über Switch Online spielen.



» [SNES] Die Farben der Neuauflage sind nah dran am Original.



» [SNES] Das *Tetris*-Branding in Kombination mit Yoshi sorgte für Verkäufe.



JUMPING FLASH!

USA ➔ EUR
Japan ➔ Europa

JUMPING FLASH!
Abflug: 1995

PLATTFORM
PlayStation

ENTWICKLER
Exact/Ultra

ERSCHIENEN
1995

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Europa

GRÜNDE
Schwierigkeitsgrad



ECONOMY

Dieser 3D-Plattformer für die erste PlayStation begeisterte japanische Spieler mit der extremen Sprungkraft des Roboter-Hasen Robbit. Allerdings betrug die Spielzeit nur etwa eine Stunde.

Die europäische Version bekam deshalb einen zweiten Durchgang mit kürzeren Zeitlimits. Außerdem wurde die smogverseuchte Stadt in Level 5-1 aufgeklart. In Nordamerika kamen dazu noch fünf FMV-Clips mit jammernden Gegnern in einer Bar.

In Japan erschien die lokalisierte Version inklusive englischer Sprachausgabe als *Jumping Flash! Europe Version* und lag *Jumping Flash! 2* als kostenlose Bonus-Disk bei.



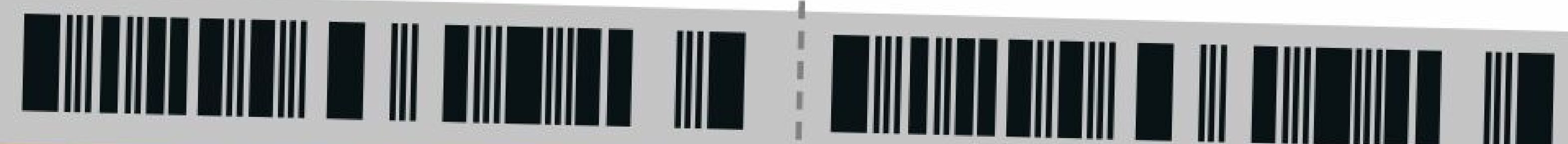
RDW

» [PlayStation] Der Level ist sauberer und hat bessere Texturen.



JPN

» [NES] [PlayStation] Level 5-1 ist im Original ziemlich hässlich.



KAMEN NO NINJA - HANAMARU

JPN ➔ USA
Japan ➔ USA

KAMEN NO NINJA - HANAMARU
Abflug: 1990

PLATTFORM
NES

ENTWICKLER
Now Production

ERSCHIENEN
1990

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
USA

GRÜNDE
Kommerziell



ECONOMY

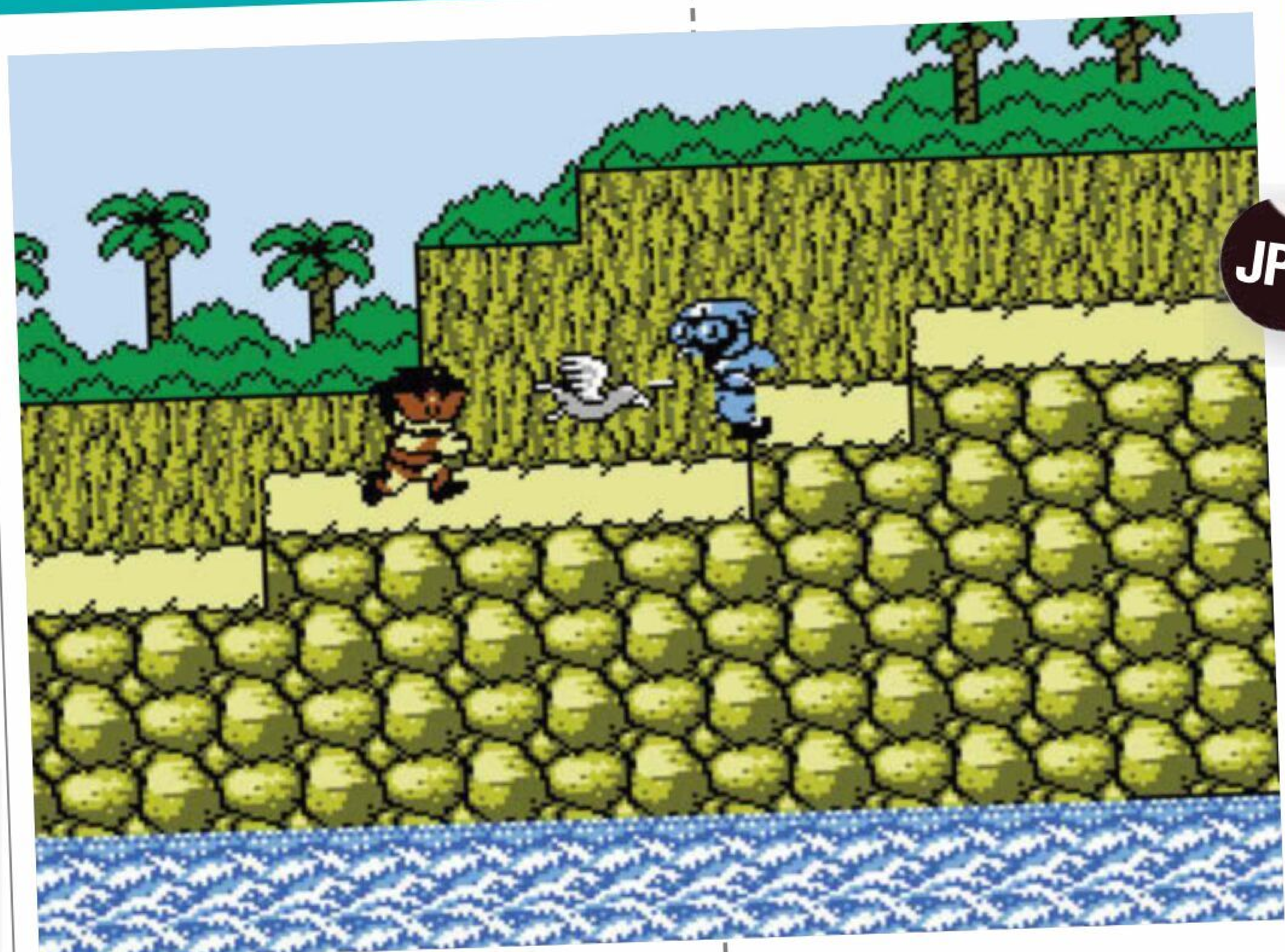
In den 80ern wollte der Noid allen Dominos-Kunden ihre Pizza klauen, im NES-Spiel *Yo! Noid* soll er plötzlich eine Stadt retten. Ergibt irgendwie keinen Sinn – bis man bemerkt, dass das Maskottchen nicht der ursprüngliche Held des Spiels war, sondern der Ninja Hanamaru.

In die Umgestaltung für das Promotion-Spiel wurde deutlich mehr Arbeit als sonst investiert. Die Story-Schauplätze und Haupt-Sprites wurden neu gestaltet, aber auch sämtliche Levels, Gegner und manche Musikstücke. Die kreativste Änderung war, aus den kartenbasierten Ninjakämpfen Pizza-Wettessen zu machen. So oder so, ein spaßiger Plattformer!



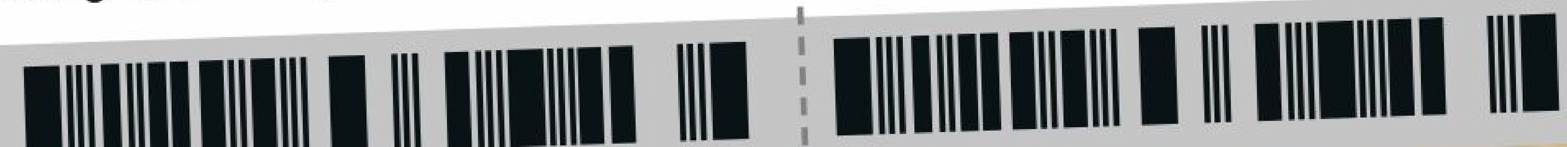
USA

» [NES] Die Levels wurden komplett neu gestaltet.



JPN

» [NES] Im Original passen die Umgebungen zum Ninja-Setting.



MAKING OF

NOCTU

VAMPIRE! ZOMBIES! WERWÖLFE! ZIEH DEN TRENCHCOAT AN, SPITZ DIE PFÄHLE UND PACK SILBERNE KUGELN EIN: WIR GEHEN AUF SPURENSUCHE, UM DIE GEHEIMNISSE HINTER DIESEM VERGESSENEN PC-HORRORKLASSIKER ZU LÜFTEN.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** GATHERING OF DEVELOPERS (NA)/TAKE-TWO INTERACTIVE (EU)
- » **ENTWICKLER:** TERMINAL REALITY
- » **ERSCHIENEN:** 1999
- » **PLATTFORM:** PC
- » **GENRE:** ACTION, HORROR



» [PC] Der Stranger kann auch Nahkampfwaffen nutzen.

» [PC] Der vierte Auftrag führt den Stranger in ein Haus voller Schauergestalten.



Jeff Mills, Joe Wampole und Mark Randel.





Was passiert, wenn man *Resident Evil* mit Schundromanen und dem Bureau for Paranormal Research and Defense aus *Hellboy* kombiniert? Wahrscheinlich würde so etwas wie *Nocturne* aus dem Jahr 1999 herauskommen. In dem von Terminal Reality entwickelten Action-Survival-Horrorspiel übernimmt der Spieler die Kontrolle über den Stranger, einen bewaffneten Filzhutträger, der für das Spookhouse arbeitet. Das ist eine geheime außerstaatliche Einrichtung, die von Theodore Roosevelt gegründet wurde und übernatürliche Bedrohungen aufspüren, erforschen und bekämpfen soll. *Nocturne* folgt dem Stranger durch mehrere Fälle und mischt Survival-Horror mit Rätseln, Jump-and-run sowie blutiger Action.

Nocturne war das erste Survival-Horror-Spiel von Terminal Reality. Das Unternehmen wurde 1994 von Mark Randel und Brett Combs in Lewisville, Texas, gegründet. Zunächst spezialisierte es sich auf Flugkampf- und Autorennspiele für Windows 95. Die von Randel entwickelte Engine war aber in der Lage, Echtzeit-Beleuchtung und Kleidungsphysik zu rendern. Damit das zur Geltung kommt, brauchte er ein Spiel mit detaillierten 3D-Umgebungen und -Charakteren, auch wenn wegen der Hardware-Beschränkungen feste Kameraperspektiven nötig waren. Da die Beleuchtung im Fokus stehen sollte, fiel die Wahl auf das Horror-Genre – der Erfolg von *Resident Evil* kam da gerade recht. Randel suchte Hilfe beim Designer Drew Hayworth, der ein Spiel vorschlug, das von Film Noir, Schundliteratur, Übernatürlichem und klassischen Filmmonstern inspiriert war. So wurde *Nocturne* geboren.



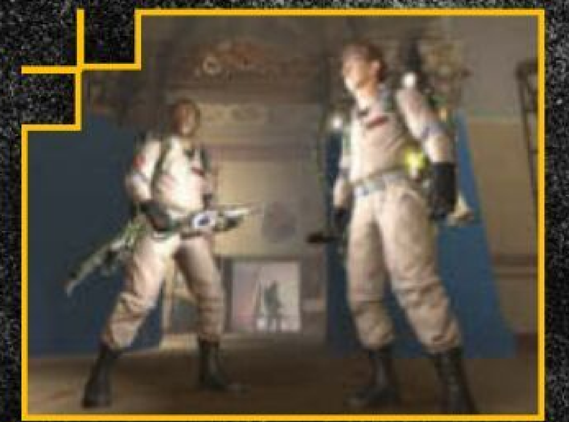
» Joe Wampole arbeitete früher als Handwerker.



» [PC] Vampirbräute wollen den Stranger beißen.

»SIE BEAUFTRAGTEN EINEN PRAKTIKANTEN OHNE JEGLICHE ERFAHRUNG – MICH.«

JOE WAMPOLE



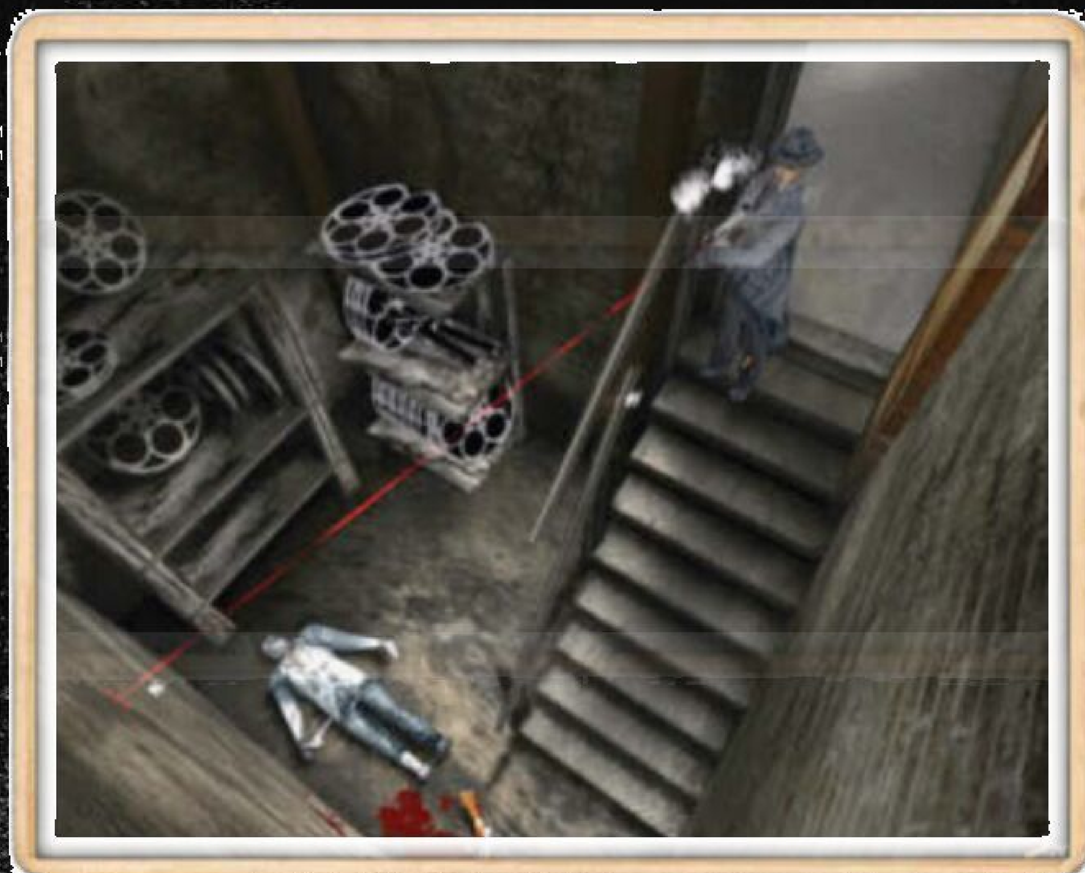
ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BLOODRAYNE
SYSTEM: PLAYSTATION 2, GAMECUBE, PC, MAC
JAHR: 2003

BLOODRAYNE 2
SYSTEM: PLAYSTATION 2, XBOX, PC
JAHR: 2004

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME (IM BILD)
SYSTEM: PC, XBOX 360, PLAYSTATION 3
JAHR: 2009

Ihr folgt dem Stranger durch vier Einsätze in den 1920er und 1930er Jahren. Es beginnt mit einem kurzen Level im Spookhouse-Hauptquartier, in dem ihr mit den grundlegenden Spielmechanismen und anderen Agenten vertraut gemacht werdet. Danach können die vier Kapitel in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Chronologisch gesehen findet der erste Auftrag im Jahr 1927 statt. Der Stranger reist mit Kollegin Svetlana Lupescu, einem Dhampir (halb Mensch, halb Vampir), nach Deutschland, um ein von Vampiren verseuchtes Schloss zu untersuchen. Im zweiten Auftrag findet sich der Stranger in einer abgelegenen texanischen Stadt im Jahr 1931 wieder, wo er die wenigen verbliebenen Einwohner vor einer Fleischfresserplage retten soll.



Im dritten und vierten Kapitel des Spiels rücken die Kampf- und Rätselelemente in den Vordergrund. In Windy City Massacre wird der Stranger 1933 nach Chicago gerufen, wo er eine Armee von wiederauferstandenen Frankenmobstern vernichten soll, die von Al Capone kontrolliert werden. Der letzte Auftrag spielt 1935 und führt den Protagonisten nach Frankreich, wo er das Geheimnis des mit Fallen versehenen Anwesens eines ehemaligen Spookhouse-Agenten lüften soll. Ein kurzer Abschlusslevel wird freigeschaltet, wenn alle vier Aufgaben gelöst wurden. Der Stranger kehrt zum Hauptquartier zurück. Der Stranger findet nicht nur viele tote Kollegen, sondern auch eine kryptische ▶



» [PC] Der Stranger und Agenten-Kollegin Svetlana Lupescu betreten das Schloss in Gaustadt.



BLUTS-BANDE

WIE *NOCTURNE* SPÄTER *BLOODRAYNE* BEEINFLUSSTE.

Die Kinohits *Blade* und *Matrix* inspirierten Terminal Reality dazu, eine *Nocturne*-Fortsetzung rund um die Agentin Svetlana Lupescu zu entwickeln. Gathering of Developers war an Terminal-Reality-Spielen aber nicht mehr interessiert. Majesco sprang ein, wollte aber die Rechte an allen Spieleentwicklungen haben. Weil Terminal Reality die von *Nocturne* nicht abgeben wollten, entwickelte das Studio 2002 *BloodRayne*, einen Action-Hack-and-Slasher. Darin soll Vampir-Attentäterin Rayne okkulte Nazis aufhalten.

BloodRayne hat viele Gemeinsamkeiten mit *Nocturne*. Rayne erinnert bis hin zu den Klingen am Handgelenk an Svetlana Lupescu. Sie arbeitet für die Brimstone Society, die als Ersatz für Spookhouse gesehen werden kann. Eine Feindspezies sind die Daemiten, gruselige Parasiten, die vom Film *Jacob's Ladder* inspiriert waren. Sie tauchen auch im von Terminal Reality entwickelten ersten *Blair Witch*-Spiel auf, wo sie den schrägen Satz „I'll wear you like Lederhosen" sagen. Im (in Deutschland bis 2021 indizierten) *BloodRayne* tauchen auch das deutsche Schloss und eine mächtige Vampirreliquie aus *Nocturne* auf.





» [PC] *Nocturne* ist manchmal etwas gewagt (das hier ist aber ein Dämon).

»WENN MAN ETWAS COOL FAND, HAT MAN VERSUCHT, ES FÜR DIE GESCHICHTE ZU NUTZEN.«

MIKE PORTER

Nachricht, die eine Fortsetzung ankündigt – die aber nie erschienen ist.

Auch wenn *Nocturne* mit den starren Kamerawinkeln wie ein Survival-Horrorspiel wirkt: Spielerisch handelt es sich um Action-Horror. Munition ist reichlich vorhanden, es gibt kaum Inventarfummelei. Backtracking und Schlüsselsuche treten in den Hintergrund, die Levels spielen sich linear. Anders als die Protagonisten in *Resident Evil* kann der Stranger sich beim Schießen sogar bewegen. Und er darf springen! Es gibt eine automatische Zielerfassung und Laservisiere. Mit zwei Pistolen kann er sogar auf zwei Feinde gleichzeitig ballern.

N*octurne* muss im Kontext seiner Zeit verstanden werden. Spieleentwickler waren damals weniger professionell, dafür experimentierfreudig. Der Titel sollte die Technologie an ihre Grenzen führen, wie sich PR-Direktor Jeff Smith erinnert. „Die wahre Stärke von Terminal Reality war immer die von Mark Randel entwickelte Grafik-Engine", erklärt er. „Sie verfügte über erstaunliche Lichteffekte, Schatten- und Stoffsimulationen, die die Leistungsfähigkeit der meisten Prozessoren und Grafikkarten überforderten." Randel habe eng mit den Herstellern kooperiert, um das Zusammenspiel von Software und Hardware zu verbessern. Smith findet: „Mark ist wahrscheinlich einer der unterschätztesten Grafikprogrammierer, mit denen ich je gearbeitet habe."

Zu jener Zeit gab es Karrieren, die heute so undenkbar wären. Zum Beispiel die von Designer Joe Wampole. Er arbeitete als Teilzeitkraft in einem Handwerksbetrieb. Wenn ihm langweilig war, fertigte er Zeichnungen an. Terminal Reality wurde irgendwie darauf aufmerksam und bot ihm eine Stelle als Grafiker an. Wampole entwickelte sich dann schnell zu einem der Hauptdesigner von *Nocturne* und war verantwortlich für Grafik, Levels, Story, Gameplay und Dialoge.

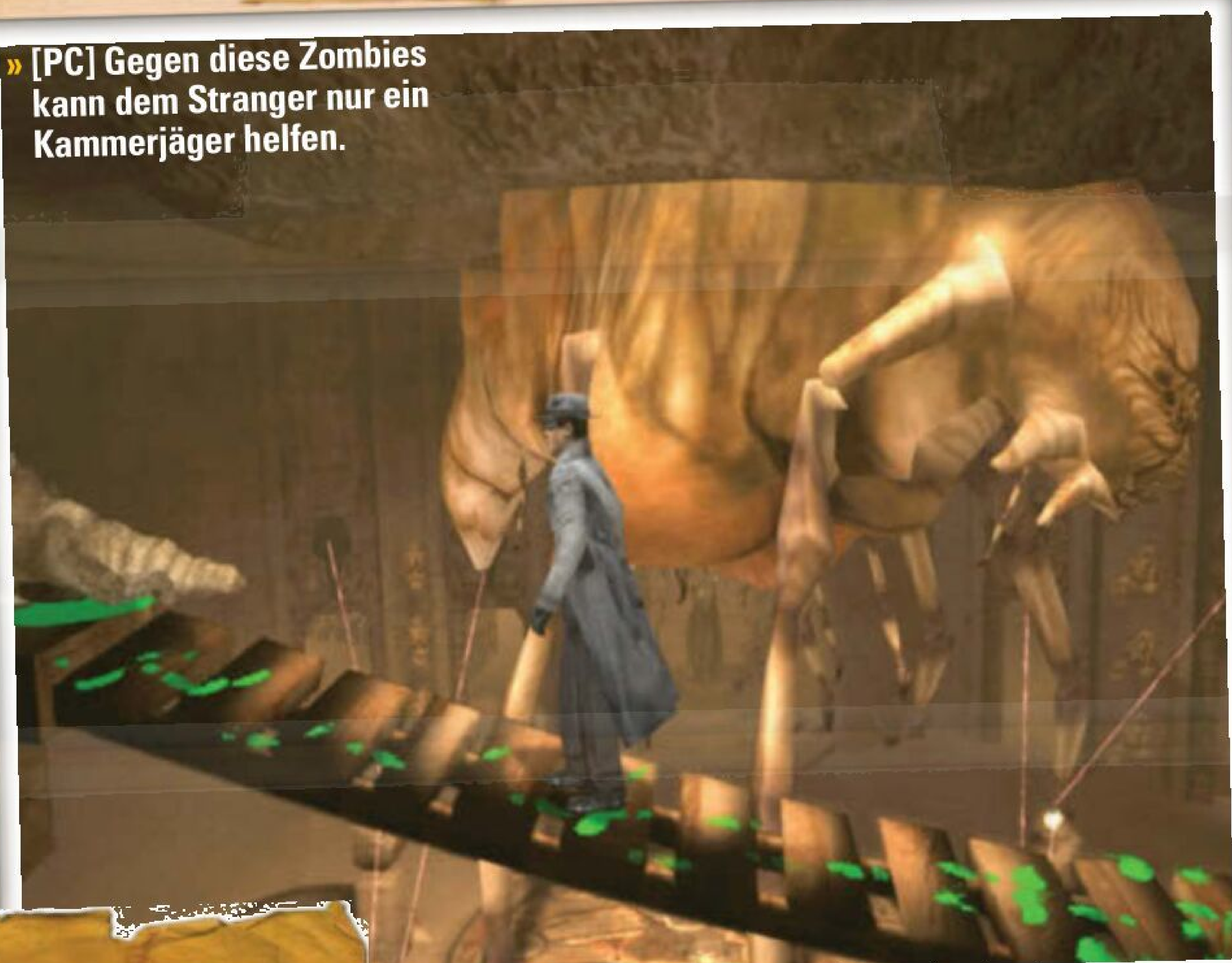
„Als ich an Bord kam, gab es nur die Grundprämisse und ein paar Charaktere", erinnert sich Wampole. „Es handelte sich eher um eine Technikdemo." Fortschritt, Ziele oder Levels waren nicht vorhanden. „Also beauftragten sie einen Praktikanten – mich – ohne jegliche Erfahrung mit der Gestaltung von etwa der Hälfte des Spiels! Jeff Mills übernahm die andere Hälfte. Wir haben bei allem zusammengearbeitet und uns den Hintern aufgerissen."

Mike Porter, der für die Umgebungen zuständig war, wollte als Grafiker in die Spieleindustrie einsteigen und kontaktierte Terminal Reality, deren Flugzeugaction *Terminal Velocity* er gespielt hatte. Im Vorstellungsgespräch wurde ihm mitgeteilt, dass das Unternehmen keine Grafiker, sondern Level-Designer suche. Er hatte zwar keine Ahnung, was das überhaupt war, sagte aber, dass er das übernehmen könne. Er wurde eingestellt und arbeitete schließlich an den Level-Layouts und der Umgebungsgrafik für den Schloss-Level. „Das Design-Dokument bestand aus ‚Hey, hier ist diese Idee, denkt euch etwas aus, das zu diesem Thema passt'", erklärt Porter. „Wenn man etwas cool fand, hat man versucht, es für die Geschichte zu nutzen. Ich wollte Schlösser, Verliese und deutsche Dörfer machen, und das konnte ich auch."

Diesen kreativen Ansatz merkt man *Nocturne* an. Jeder Level fühlt sich anders

»ICH ENTSCHULDIGE MICH FÜR DIE SCHRECKLICHEN KAMERAWINKEL.«

JOE WAMPOLE


» [PC] Gegen diese Zombies kann dem Stranger nur ein Kammerjäger helfen.









an. Dem Humor gelingt der Spagat zwischen Augenzwinkern und Parodie. Außerdem wimmelt es im Spiel von interessanten Figuren. Neben dem todernsten Stranger gibt es bei Spookhouse eine Jazzsängerin, die vom Voodoo-Geist Baron Samedi besessen ist, einen alten tibetanischen Killer-Mönch und einen zwei Meter großen gehörnten Dämon namens Moloch. Die Feinde sind flink: Fliegende Vampire verschwinden und tauchen dann hinter dem Stranger auf, Ghule ziehen sich zurück, wenn ihnen ein Arm abgeschossen wird, und Zombies heben abgetrennte Gliedmaßen oder Felsen auf und bewerfen euch damit. Die Fleischbrocken prallen übrigens physikalisch korrekt von Wänden, Böden und Möbeln ab.

Aber es gibt auch Kritikpunkte. Die Kameraperspektiven bremsen die rasante Action des Spiels aus. Noch schlimmer sind sie nur bei den Jump-and-run-Abschnitten. „Ich entschuldige mich in meinem und in Jeff Mills Namen für die schrecklichen Kamerawinkel", betont Joe Wampole. Im Nachhinein würde er einige Dinge heute anders machen. Die Sprungrätsel etwa. „In einem 3D-Spiel mit fester Kamera! Was haben wir uns nur dabei gedacht?"

Die Kritiker fanden das Spiel bei seiner Veröffentlichung gut bis sehr gut. Besonders die Grafik wurde gelobt. Aber an den Erfolg von *Resident Evil* oder des ersten *Silent Hill* kam es nie heran. Neben den bereits erwähnten Problemen wurden auch einige Zwischensequenzen kritisiert. Terminal Reality habe Stil über Inhalt gestellt, so der Vorwurf. Aber es lag wohl auch an der eingeschränkten Zielgruppe. Denn man brauchte einen High-End-PC, um den Titel spielen zu können. Eine direkte Fortsetzung blieb dem Spiel deshalb verwehrt. Der Fremde tauchte erst 2009 wieder auf – in der Infernal-Engine-Demo. *

SPOOKHOUSE GEGEN BLAIR WITCH

DAS FILM-SPIN-OFF WIRD ZUR *NOCTURNE*-FORTSETZUNG.



Jeder Horrorfan kennt *Blair Witch Project*. Aber nicht jeder kennt die Videospieltrilogie dazu. *Blair Witch Volume 1: Rustin Parr* wurde vom Publisher Gathering of Developers produziert, der von Terminal Reality mitgegründet worden war. Bei *Rustin Parr* handelt es sich tatsächlich um eine heimliche Fortsetzung von *Nocturne*. 1941 hat Spookhouse Berichte über eine Mordserie in Burkittsville, Maryland, erhalten. Verdächtigt werden böse Waldgeister. Elspeth „Doc" Holliday, das Spookhouse-Pendant zum James-Bond-Erfinder Q, soll die Wahrheit herausfinden. Der Stranger hatte den Auftrag mit der Begründung abgelehnt, dass man Geister nicht erschießen kann.

Rustin Parr verwendet dieselbe Engine, feste Kameras und viele Spielmechanismen von *Nocturne*. Es hat aber deutlich mehr Survival-Horror-Elemente, verzichtet auf die ungeliebten Sprungrätsel und reduziert die Ballereien zugunsten von Detektivarbeit. Der Spieler muss viel mehr die Einheimischen nach Hinweisen befragen. Aber wie im Film verirrt sich Doc in den unheimlichen Wäldern der Blair-Hexe.



DIE FRÜHZEIT DER CD-ROM

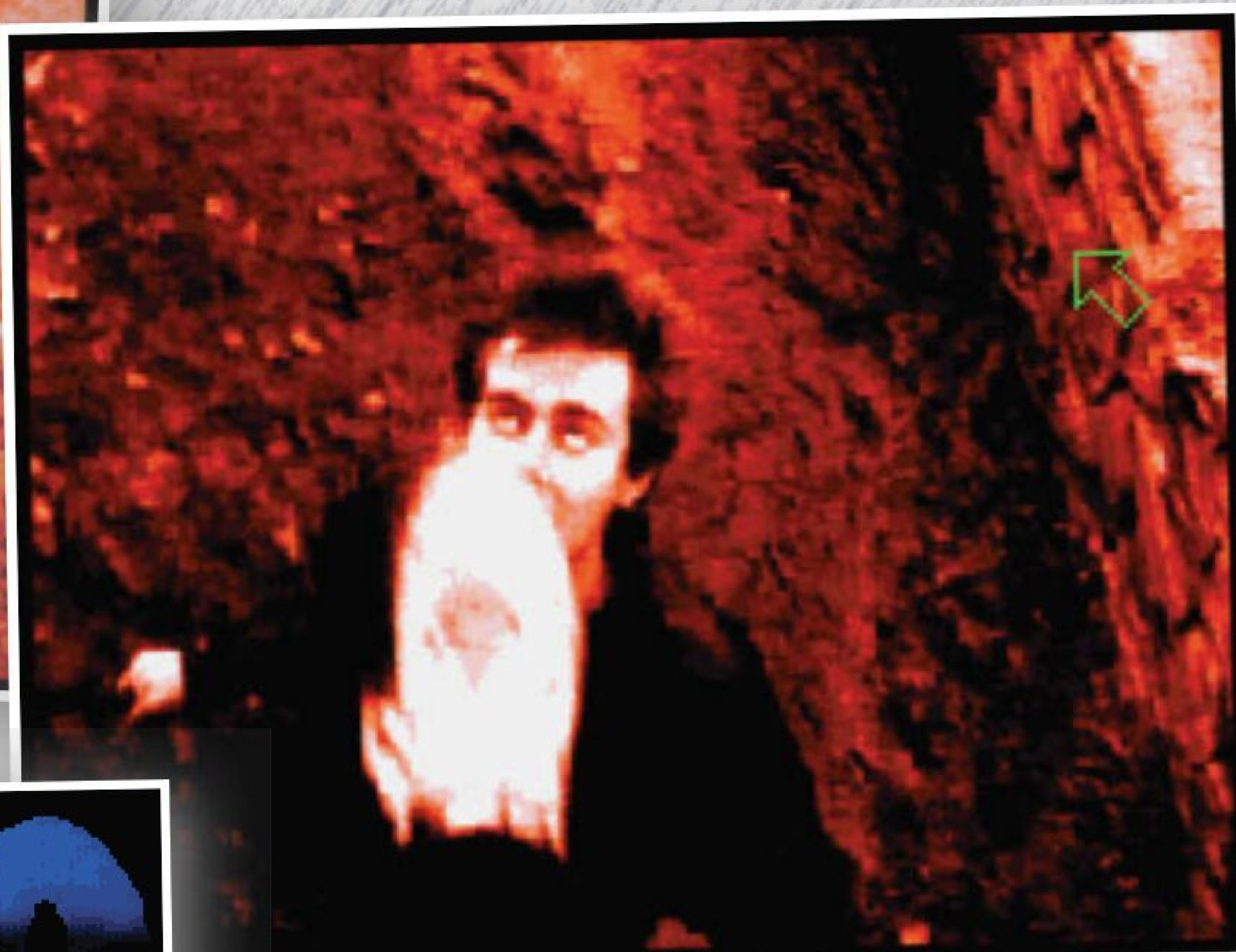
SEIT DEN ANFÄNGEN VON FLOPPYS UND MODULEN WAR ES NORMAL, GRAFIKEN UND MUSIK ZU KOMPRIMIEREN UND STORYS ZU KÜRZEN, DAMIT ALLES IN DEN SPEICHER PASSTE. DIE CD-ROM HAT DAS FÜR IMMER VERÄNDERT.


» Clem Chambers, der Gründer von On-Line Entertainment.

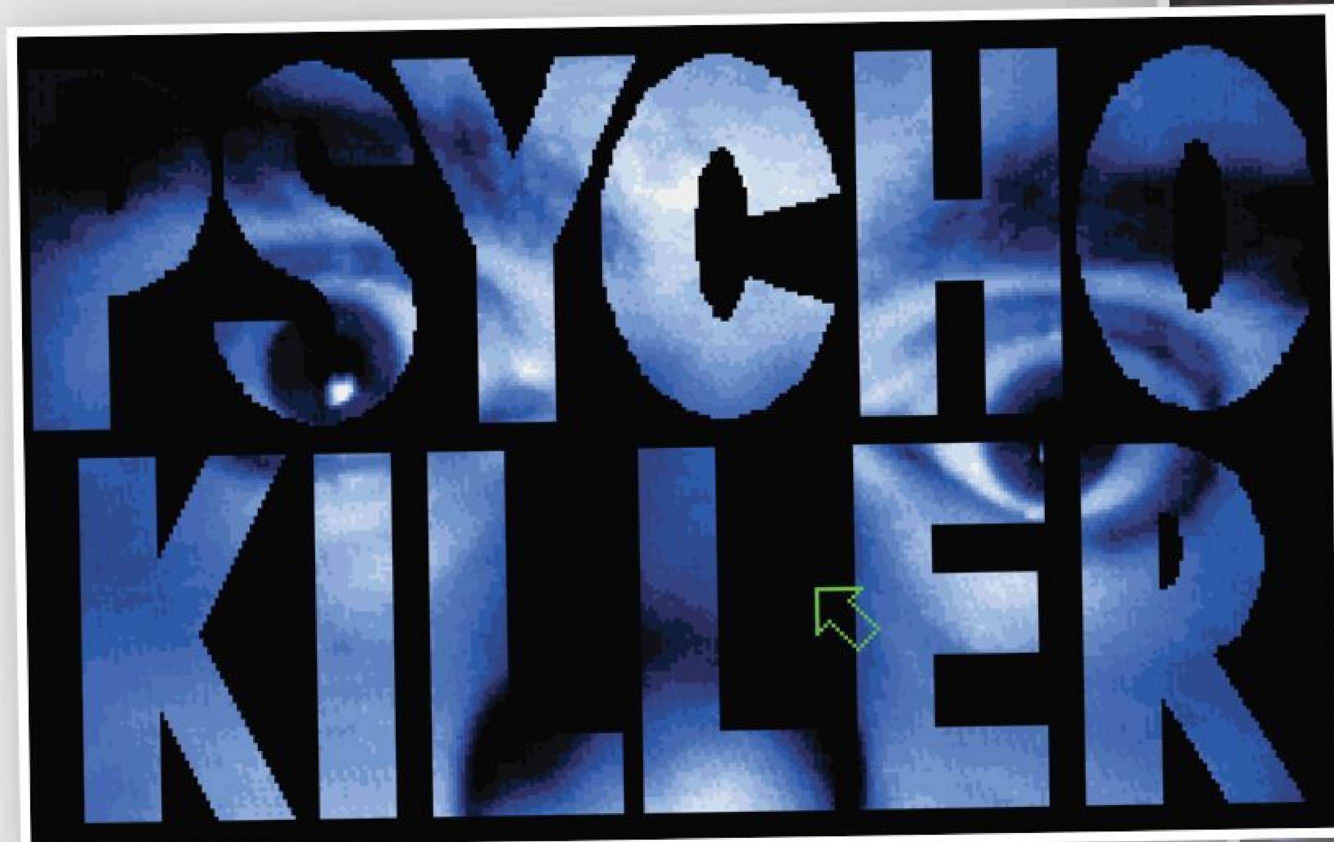

» John Chasey arbeitete an frühen CD-ROM-Spielen.



» [CDTV] Charlie Watts spielte in *Psycho Killer* mit.



» [CDTV] Echtes Zitat: „Friss meine Rebooks!"





Die Einführung der Silberscheiben war eine wahre Revolution. Entwickler hatten bis dato Angst, Spiele auf zwei Disketten aufteilen zu müssen, nun hatten sie statt 10 bis 20 MByte plötzlich die 60-fache Menge an Speicher zur Verfügung. Aber auf diese Revolution war niemand so richtig vorbereitet, ein Luxusproblem kam auf: Was tun mit all dem Platz? Denn die Rechenkraft von Computern und Konsolen war nicht wirklich gestiegen.

Also wurden die Entwickler Anfang der 90er kreativ und ließen Spieler mit digitalisierten Filmszenen und Bildern interagieren. Dieser Ansatz wurde dank CD-ROM-basierter Konsolen wie des Philips CD-i und des Commodore CDTV immer populärer. Was kaum jemand weiß: Frühe Experimente interaktiver Filme kamen von dem kleinen britischen Team On-Line Entertainment. Es entwarf ein System, das die Erstellung von FMV-Spielen erleichtern sollte.

Gegründet wurde CRL (Computer Rentals Limited) 1982 vom gerade mal 18 Jahre alten Clement Chambers. Das Geld für die Firmengründung hatte er von seinem Vater bekommen, der eigentlich dachte, es würde ein Computerverleih werden. Aber Clements Ziel war von Beginn an eine Computerspiel-Firma. „Auf keinen Fall konnte ich Konsolenspiele vertreiben, der Heimcomputermarkt war viel spannender, besonders der C64", erinnert sich Clement. Er mietete sich das billigste Büro in London, das er finden konnte, in der Vallance Road in Whitechapel. „Als ich mit dem Vertrieb von Spielen angefangen hatte, war ich ein kleines Licht. Die Firma lief auf den besten und billigsten Drogen, die man finden konnte: Koffein und Nikotin", schmunzelt er.

Die Firma wuchs im ersten Jahrzehnt beständig weiter und veröffentlichte Spiele wie *I-Alien* und Rod Pikes kontroverses *Dracula*. Mit dem Release des Amiga merkte Clement, dass die Sache ernst wurde: „Ich realisierte, dass ein 14-jähriger Entwickler nicht allein ein gutes 16-Bit-Spiel machen konnte. Damals beobachtete ich andere Entwickler, wie sie pleite gingen, beispielsweise Imagine. Wir wurden jedoch immer größer – weil ich das Potenzial der CD-ROM früh erkannte."

Dafür verantwortlich war ein Artikel in *The Times* gewesen, der das Potenzial der Scheiben beleuchtete. CRL war eine der ersten Firmen, die dem Trend folgte, und so gründete Clement 1991 seine ▶

»DIE FIRMA LIEF AUF DEN BESTEN UND BILLIGSTEN DROGEN: KOFFEIN UND NIKOTIN.«

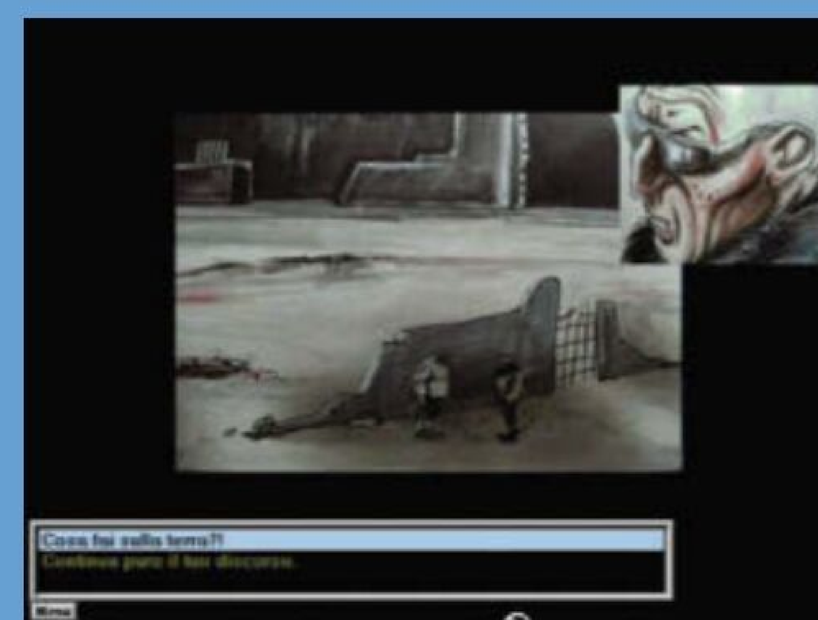
CLEM CHAMBERS



STRIKER: OCCULTA LAPIS

DER ERSTE INTERAKTIVE COMIC MADE IN ITALY.

■ Drei junge Brüder aus Palermo haben mit *Striker: Occulta Lapis* einen düsteren interaktiven Comic geschaffen. Die Cyberpunk-Geschichte ist von Künstlern wie Moebius inspiriert. In ihr kämpft der Punk Striker gegen böse Aliens. Nach seinem Ausbruch aus dem Knast will er die Menschheit befreien, bewaffnet nur mit einem Baseballschläger mit Nägeln. Eigentlich sollte das Projekt nur ein digitaler Comic werden, durch Hotspots und Dialogoptionen wurde es für Spieler attraktiver gemacht. Lokale Sprecher liehen den Figuren ihre Stimmen, der Soundtrack klaute von Bands wie Iron Maiden und Pink Floyd, ohne sie zu fragen: Die Jungs dachten, wenn sie die Lizenz zum Vertrieb der CD-ROM hätten, würde das reichen. 1993 fanden sie einen Publisher, nach der Auslieferung nur weniger Kopien wurde der Vertrag aber annulliert, und so mussten sie die restlichen Kopien deutlich günstiger verkaufen. Die Verkäufe blieben mies und die Brüder entwickelten daraufhin einige interaktive Foto-Sammlungen.





COMMODORE CDTV

DIE ERSTE KONSOLE MIT CD-ROM-LAUFWERK.

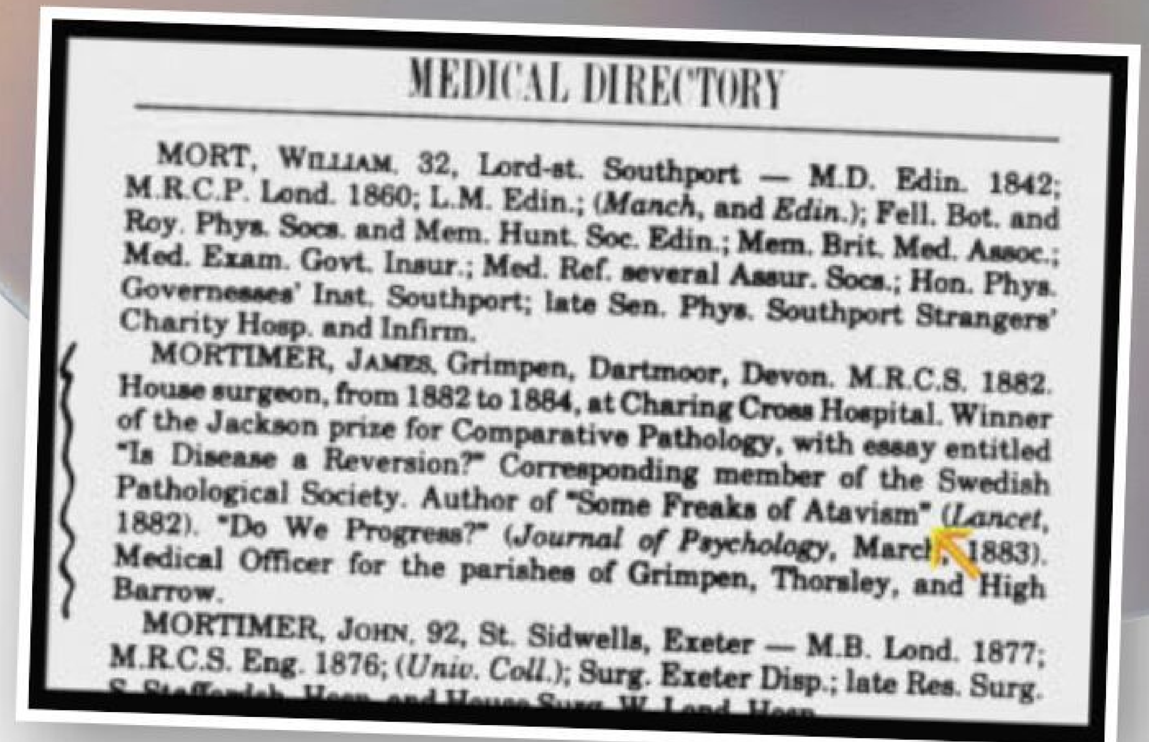
■ Im Kern war das im März 1991 veröffentlichte Gerät ein Amiga 500 mit einem CD-ROM-Laufwerk, den man direkt an einen Fernseher anschließen konnte. Der CDTV kam ohne Maus und Tastatur aus, sondern vertraute auf einen Hybriden aus Fernbedienung und Game-Controller. Scheinbar war schon seit den späten 80ern an dem Projekt gearbeitet worden, unter der Leitung von Atari-CEO Nolan Bushnell. Im Lauf der Zeit gab es diverse Iterationen. Das Ziel war ein direkter Konkurrent zum Philips CD-i, ein Gerät, das mehr Multimedia-Station als Konsole war, gleichermaßen für Unterhaltung und Bildung geeignet. Der Preis von 999 US-Dollar machte das CDTV für Amiga-Besitzer uninteressant, zumal später ein eigenständiges CD-Laufwerk für diesen erschien. Es gab nur wenig Software, das Marketing war schlecht, und so starb das System einen schnellen Tod und wurde 1993 von Amiga CD32 abgelöst. Historisch gesehen ist es aufgrund der Amiga-Basis der erste Heimcomputer mit CD-ROM-Laufwerk. Immerhin.



▶ nächste Firma: On-Line Entertainment. Diese ging einen Deal mit Commodore ein, um die ersten Spiele für deren CDTV zu liefern. Allerdings war es laut Clement schwierig, Kapital dafür zu bekommen – er vermutet, dass die meisten potenziellen Investoren mit dem Begriff On-Line einfach nichts anfangen konnten.

Der Vertrag mit Commodore verpflichtete Clement und sein Team, bei Release der Konsole fünf Spiele bereitzustellen. Andere Studios versprachen zumindest neu aufgelegte Versionen bekannter Amiga-Titel, wie Cinemaware mit *Defender of the Crown*. Viele davon wurde aber nicht rechtzeitig fertig. Clement ist stolz auf ihre damalige Leistung: „Commodore hat uns nur ein paar Entwicklerkits gegeben, das war's. Unter allen Studios, die Titel für den Release-Tag versprochen hatten, waren wir die Einzigen, die wirklich geliefert haben. Sie mussten unsere Titel also groß bewerben. Ich glaube, sie hassten uns!"


» [CDTV] Jederzeit ist Teezeit.


MEDICAL DIRECTORY

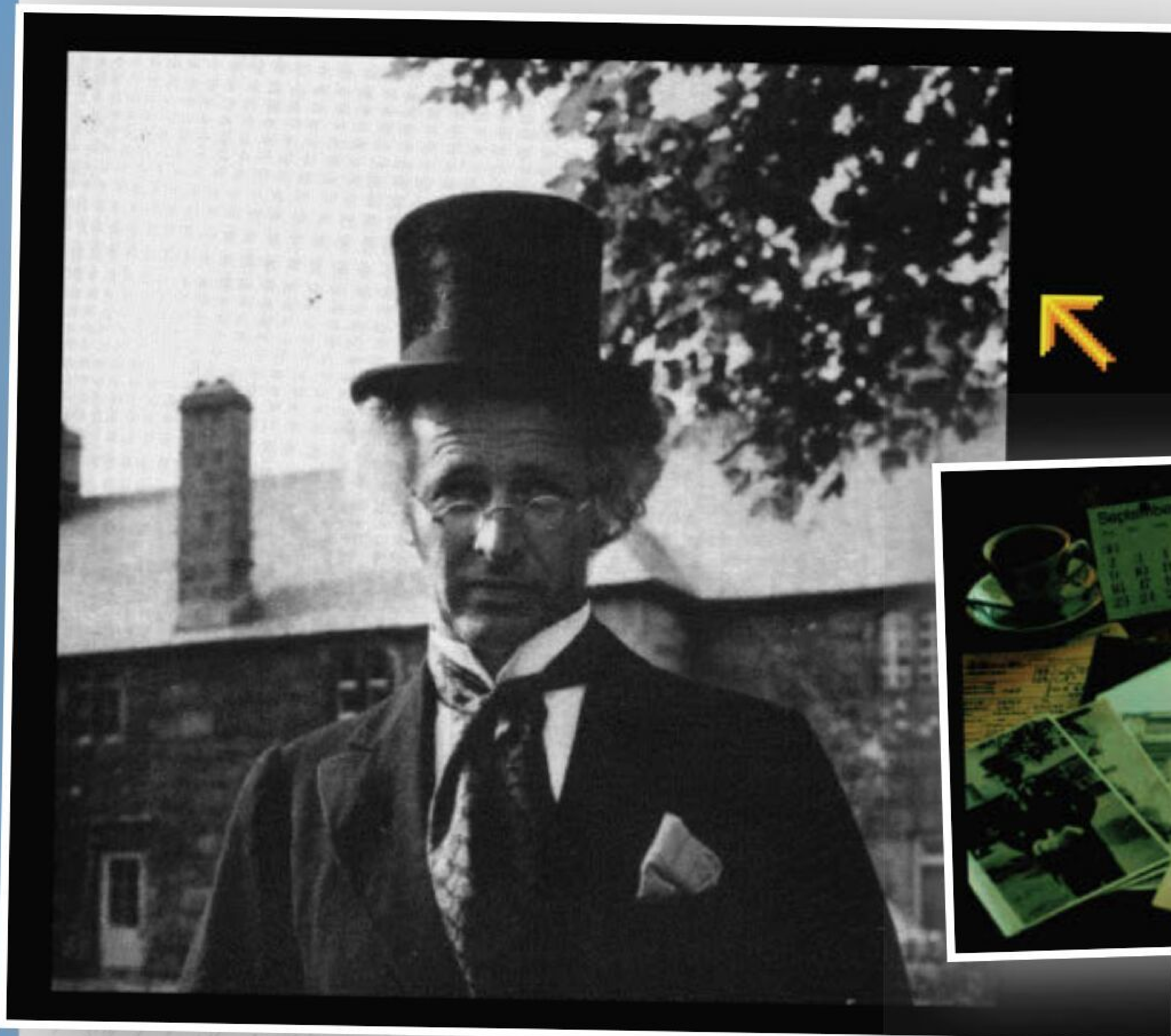
MORT, WILLIAM, 32, Lord-st. Southport — M.D. Edin. 1842; M.R.C.P. Lond. 1860; L.M. Edin.; (*Manch*, and *Edin.*); Fell. Bot. and Roy. Phys. Socs. and Mem. Hunt. Soc. Edin.; Mem. Brit. Med. Assoc.; Med. Exam. Govt. Insur.; Med. Ref. several Assur. Socs.; Hon. Phys. Governesses' Inst. Southport; late Sen. Phys. Southport Strangers' Charity Hosp. and Infirm.

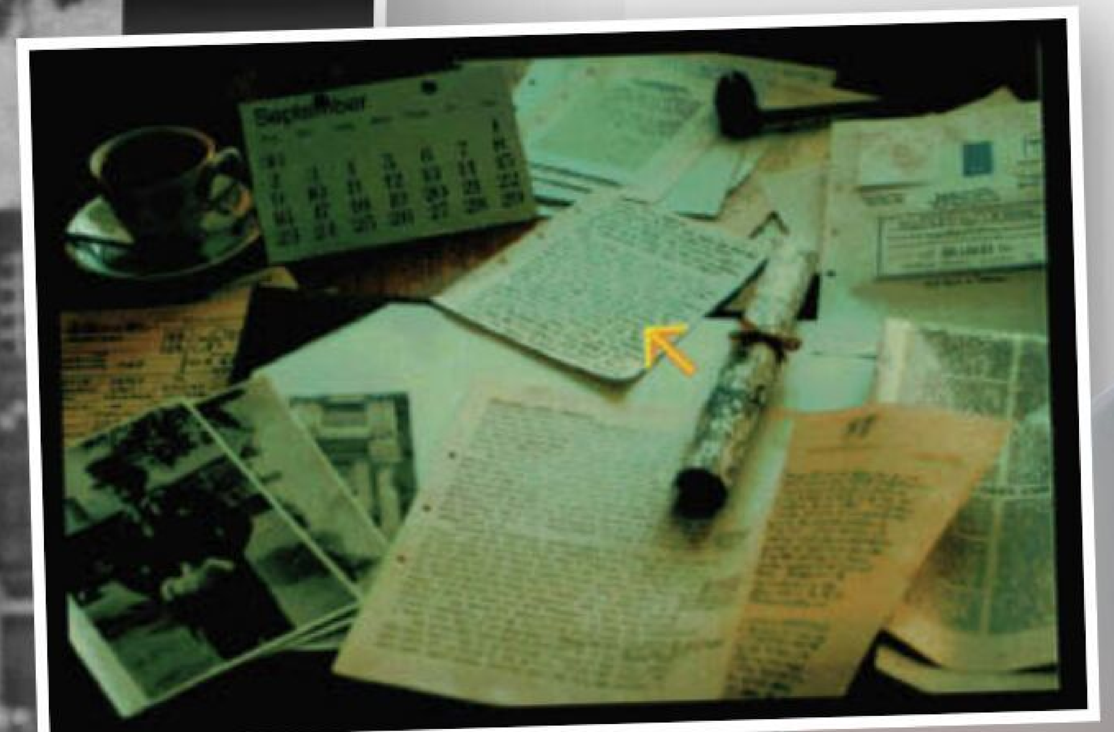
MORTIMER, JAMES, Grimpen, Dartmoor, Devon. M.R.C.S. 1882. House surgeon, from 1882 to 1884, at Charing Cross Hospital. Winner of the Jackson prize for Comparative Pathology, with essay entitled "Is Disease a Reversion?" Corresponding member of the Swedish Pathological Society. Author of "Some Freaks of Atavism" (*Lancet*, 1882). "Do We Progress?" (*Journal of Psychology*, March, 1883). Medical Officer for the parishes of Grimpen, Thorsley, and High Barrow.

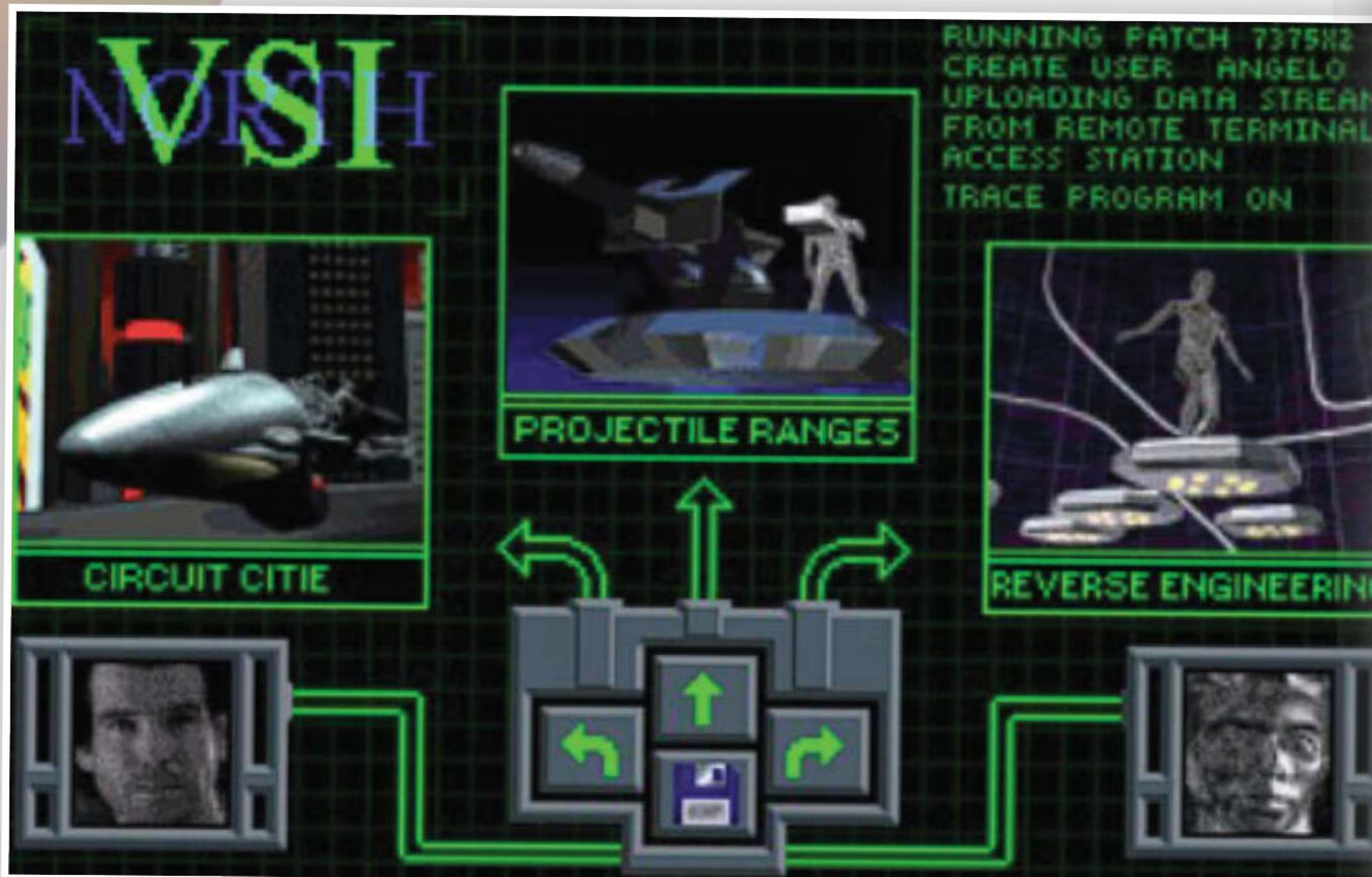
MORTIMER, JOHN, 92, St. Sidwells, Exeter — M.B. Lond. 1877; M.R.C.S. Eng. 1876; (*Univ. Coll.*); Surg. Exeter Disp.; late Res. Surg.

» [CDTV] Es gibt jede Menge Lesestoff.

Zu den Entwicklern dieser frühen CD-ROM-Spiele gehörten Fergus McNeill und John Chasey. Für Letzteren war Clement der Erstkontakt mit der Videospielbranche, kennengelernt hatten sie sich zu Amiga-Tagen über das Compunet-Netzwerk. Er entwarf eine Entwicklungsumgebung, die zunächst EGADS genannt wurde, später DUNE (Developers Universal Non-programming Environment). John Casey erläutert: „Die Idee stammte von Clement, CRL hatte zuvor Adventure-Spiele veröffentlicht, die in *The Quill* entworfen wurden. Die Software ermöglichte die Entwicklung von Spielen mit Fokus auf dem Inhalt, nicht auf dem Schreiben von Code." So konnten Spieleschaffende schnell und ohne Kenntnisse von Maschinencode oder C (die Basis von DUNE) eigene Titel schaffen. John vergleicht die Software mit dem Internet, auch wenn das World Wide Web damals größtenteils noch textbasiert war. „Du konntest Seiten aus Grafiken und Text heraus erstellen und Links zu Grafiken auf Texten festlegen, die dich zu anderen Orten brachten. Zudem konnte man Logik-Tests auf Variablen anwenden, um den







» [PC] *Cyberwar* bietet freie Levelwahl.



» [PC] Ihr müsst alle Aliens erschießen.





»DAS BUDGET DIESER FRÜHEN FMV-EXPERIMENTE? NULL.«
CLEM CHAMBERS

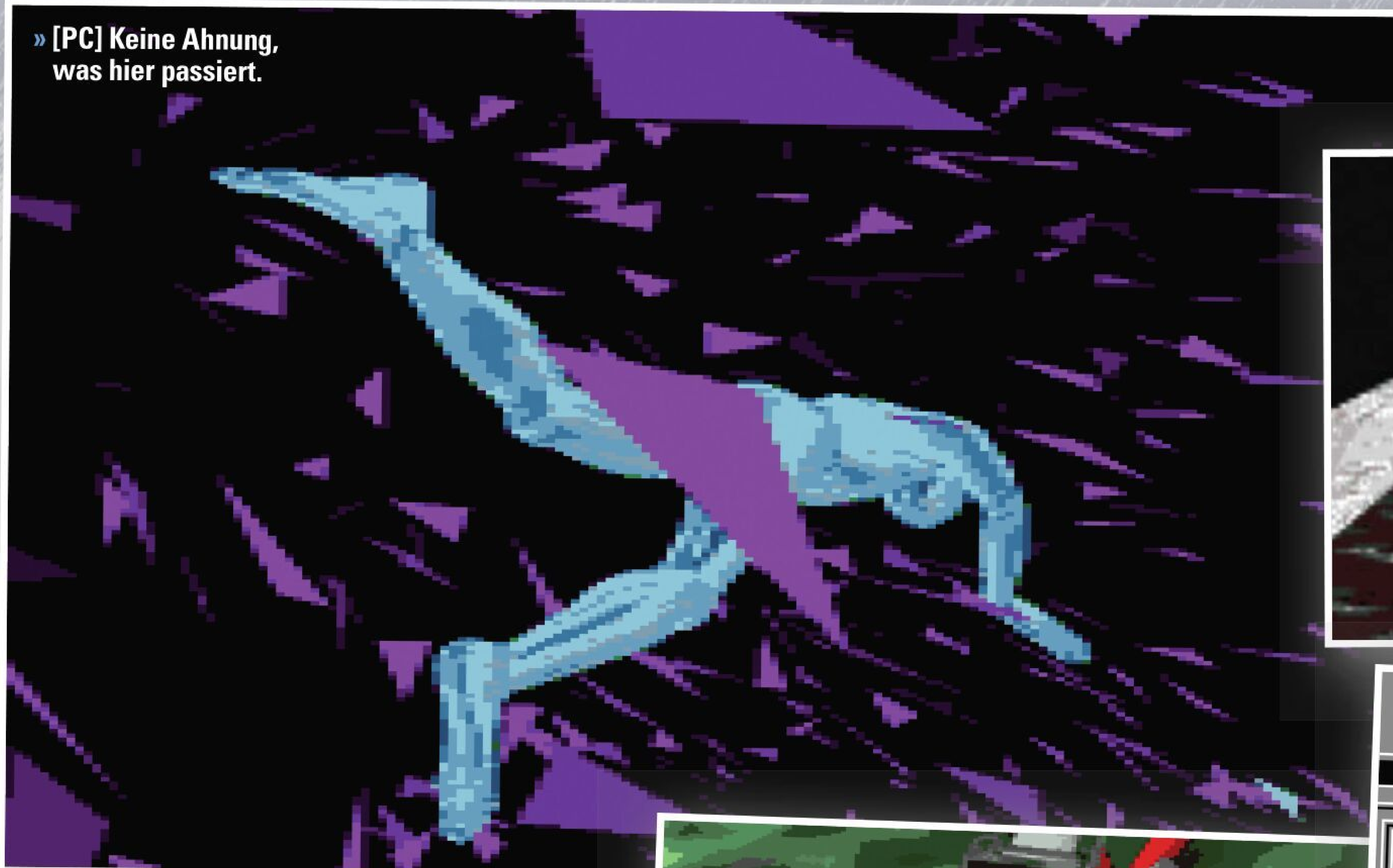
Spielerfortschritt nachzuvollziehen und die Handlung entsprechend aufzuteilen. Das geschah alles in einer Benutzeroberfläche. Die nächste Seite wurde entsprechend nicht aus dem Netz, sondern von der CD-ROM geladen."

Mit diesem Programm entstanden frühe FMV-Titel wie *Psycho Killer* von Fergus McNeill auf dem CDTV. Hier musstet ihr einen Serienmörder in einem Park aufhalten. Das simple Point-and-Click bestand größtenteils aus digitalisierten Bildern und kurzen Filmsequenzen. Laut Clement war das Programm die erste Multimedia-CD aller Zeiten. „Das Budget dieser frühen Experimente? Null. Ich habe nie an die Idee eines interaktiven Films geglaubt, für eine überzeugende Umsetzung wären Millionen nötig gewesen, dieses Geld hatte niemand. Für *Psycho Killer* lieh sich Fergus eine Machete, die Kamera hatte er schon. Er rannte durch den Park, schwang beides wild umher und nahm so die Szenen auf. Zum Glück wurde er nicht festgenommen!" John bestätigt diese Erinnerungen: „Für die meisten dieser Spiele bekam ich einen Hungerlohn. Fergus arbeitete, glaube ich, als Freelancer und bekam ein Honorar basierend auf den Verkäufen.

Für *The Town With No Name,* das 1993 auf dem CDTV erschien, nutzte Fergus Rotoskopie-Technik für die Charaktere und polygonale Grafiken für die Gebäude. Das comicartige Abenteuer strahlte Sinn für Humor aus, auch wenn es laut Clement „nicht perfekt" war. Tatsächlich wird das Adventure oftmals als eines der schlechtesten Spiele der 90er angeführt, was Clement aber nicht verstehen kann. „Diese Kritiker haben kein Gespür für Ironie und Spaß, dazu keine Vorstellungskraft, wenn ihnen der Humor nicht ins Gesicht schlägt. Damals haben wir keine einzige Beschwere der Spieler erhalten!"

Weitere DUNE-Titel waren simple Brettspielumsetzungen wie *Herewith the Clues* und *The Hound of the Baskervilles*. Ihr musstet Hinweise und Dokumente untersuchen und so zum richtigen Schluss kommen. Laut John lief die Entwicklung aber nicht durchweg entspannt ab: „Die Story und Handlung existierten bereits, wir mussten für beide Titel also hauptsächlich hochqualitative digitalisierte Bilder erstellen, was aber gar nicht so einfach war! Wir haben eine Schwarz-Weiß-Kamera mit Farbfiltern genutzt, um diverse Farbtöne einzufangen, und sie später wieder zu einem farbigen Bild zusammengesetzt."

Nach diesen Experimenten konnte On-Line einen Deal für ein begleitendes Spiel zum Film *Der Rasenmähermann* von 1993 festzurren. Glenn Broadway, einer der Entwickler, erinnert sich zurück: „Ich war davor bei Images und fing 1993 bei SCi an. Das neue Studio wurde in Southhampton mit vier Artists und Animatoren eröffnet, die an dem Spiel arbeiteten. Es war eine Gemeinschaftsproduktion, On-Line stellte die Engine, die technische Unterstützung und den Designer und Producer Fergus McNeill." Interessanterweise wurde das Spiel im Amiga-basierten DUNE entwickelt, auch wenn es für MS-DOS und Mega-CD kommen sollte. ▶


» [PC] Keine Ahnung, was hier passiert.








» [PC] Kein Spiel, das auf *The Lawnmower Man* basiert, wäre komplett ohne einen riesigen Rasenmäher, der dich verfolgt.



HOLLÄNDISCHE FILME

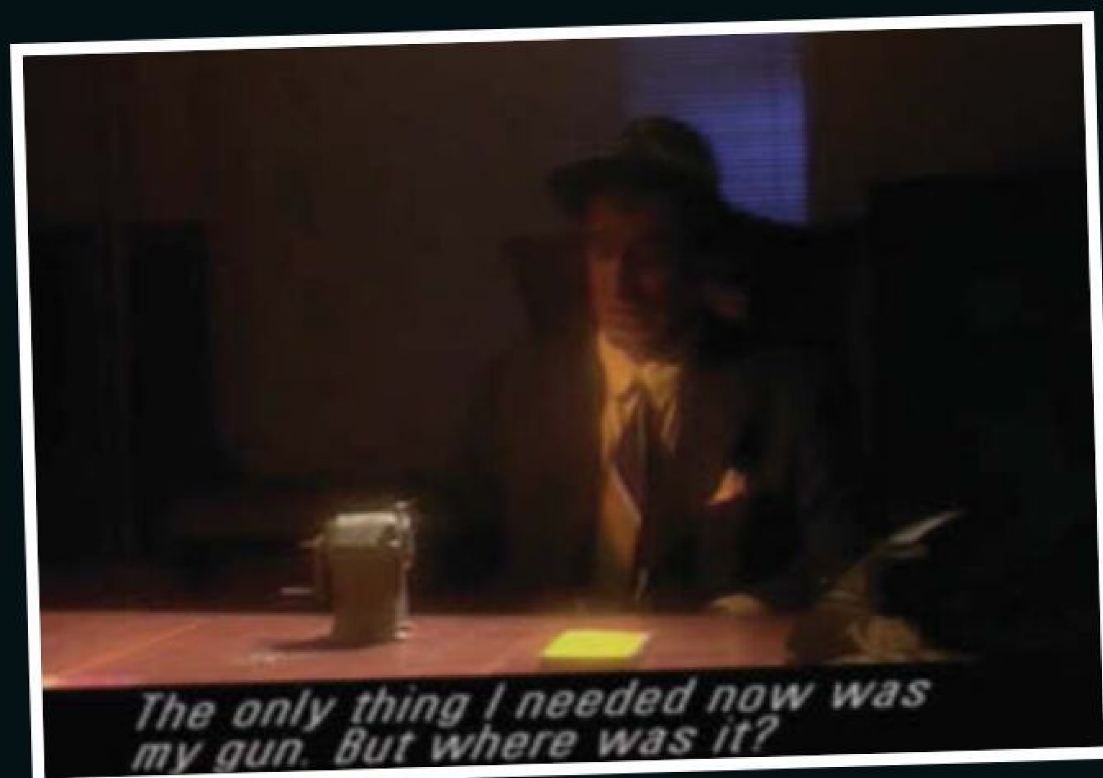
DER FILM-STUDENT, DER EIGENE FMVS MACHTE.

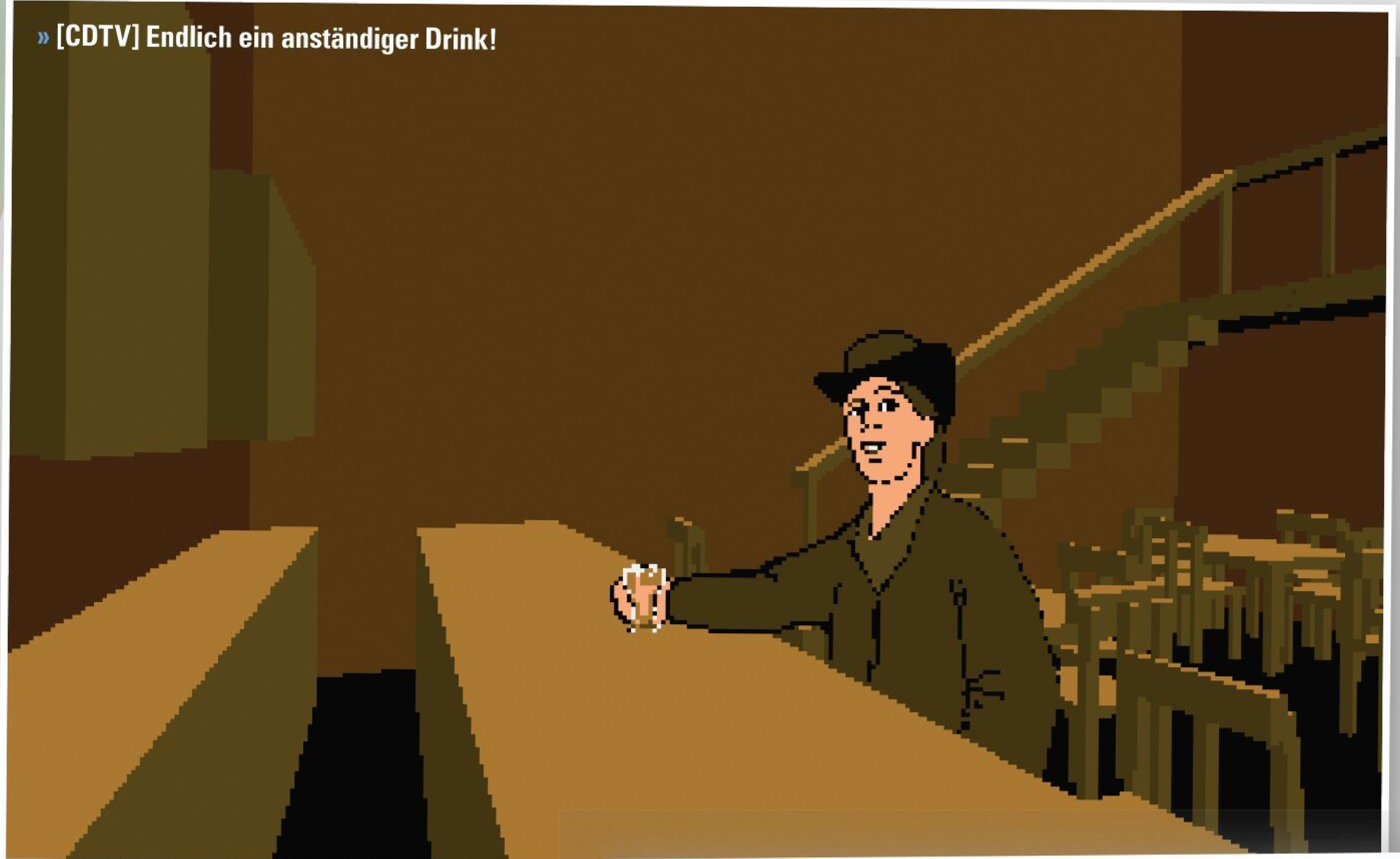




■ Mitte der 90er bot die Filmschule Amsterdam einen Kurs zu interaktiven Medien an. In der Klasse saß Melcher Hillmann, der von dem Konzept so fasziniert war, dass er einen eigenen interaktiven Film drehen wollte. Seine Abschlussarbeit im dritten Jahr war *De Zaak van Sam* (*Sams Fall*), den er streng nach Adventure-Regeln schrieb: Um in der Geschichte weiterzukommen, musste der Spieler Items sammeln.

Melcher was außerdem fasziniert vom Film *Dick Tracy* und wurde auch von diesem inspiriert. Sams Fall wurde in Cannes in der Kategorie „junges, interaktives Talent" ausgezeichnet, Philips wurde darauf aufmerksam, die 1996 ein wenig Geld für eine CD-i-Version in den Niederlanden und England zahlten. Mit der Detektiv-Story *Dossier Desirée* schuf Hillmann 1997 einen weiteren interaktiven Streifen. Das Spielprinzip war sehr simpel: Die Spieler mussten Verdächtigen folgen, um den Übeltäter zu finden. Erfolgreich war sein zweites Werk trotz Release auf Windows-PCs nicht – weil die Rechner der meisten User einfach zu schwach waren.





» [CDTV] Endlich ein anständiger Drink!

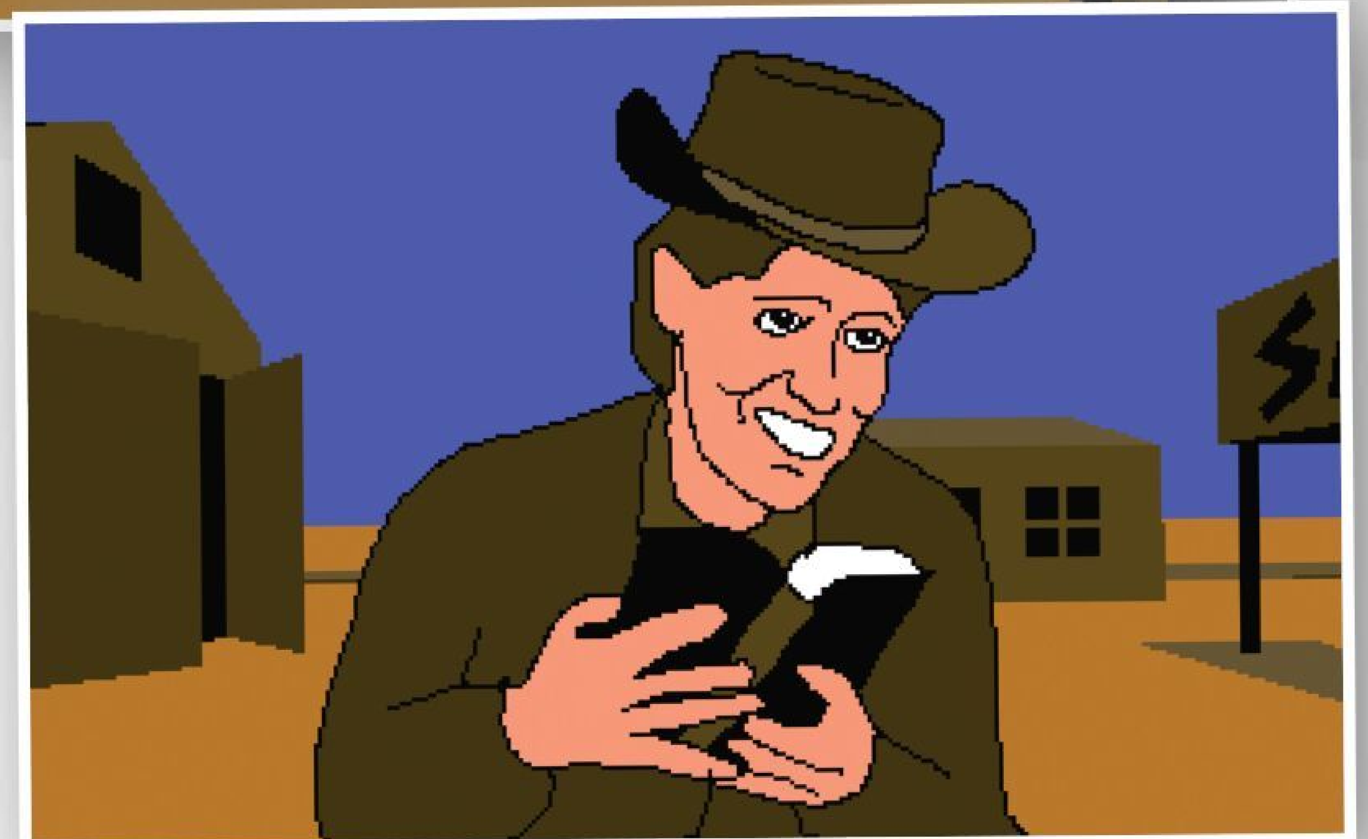
Das Spiel bot simple interaktive Puzzles und Quick-Time-Events innerhalb von FMV-Cutscenes. Letztere waren für damalige Verhältnisse durchaus beeindruckend. „Wir nutzten 3D Studio, um die 3D-Sequenzen zu erstellen und zu berechnen", fährt Glenn fort. Er hat viel Zeit mit der Überarbeitung des Materials verbracht, die Farbpalette war auf etwa acht Farben beschränkt, also musste er jeden Frame von Hand aufbessern. Außerdem bekam das Studio originale CGI-Assets des Films. „Jede Szene davon war im Film, das Budget war wohl so knapp, dass sie keine Sekunde davon verschwendeten."

Clement erinnert sich noch, dass man etwas Spektakuläres schaffen wollte, als SCi die Lizenz für die Spieleumsetzung bekam. „Wir waren das einzige Team mit einer bereits bestehenden Lösung für diese Art von Spiel, hätten aber vorsichtiger sein sollen. Arbeitest du für einen Publisher, werden sie dich unabhängig von der Qualität des Produkts aus dem Geschäft drängen."

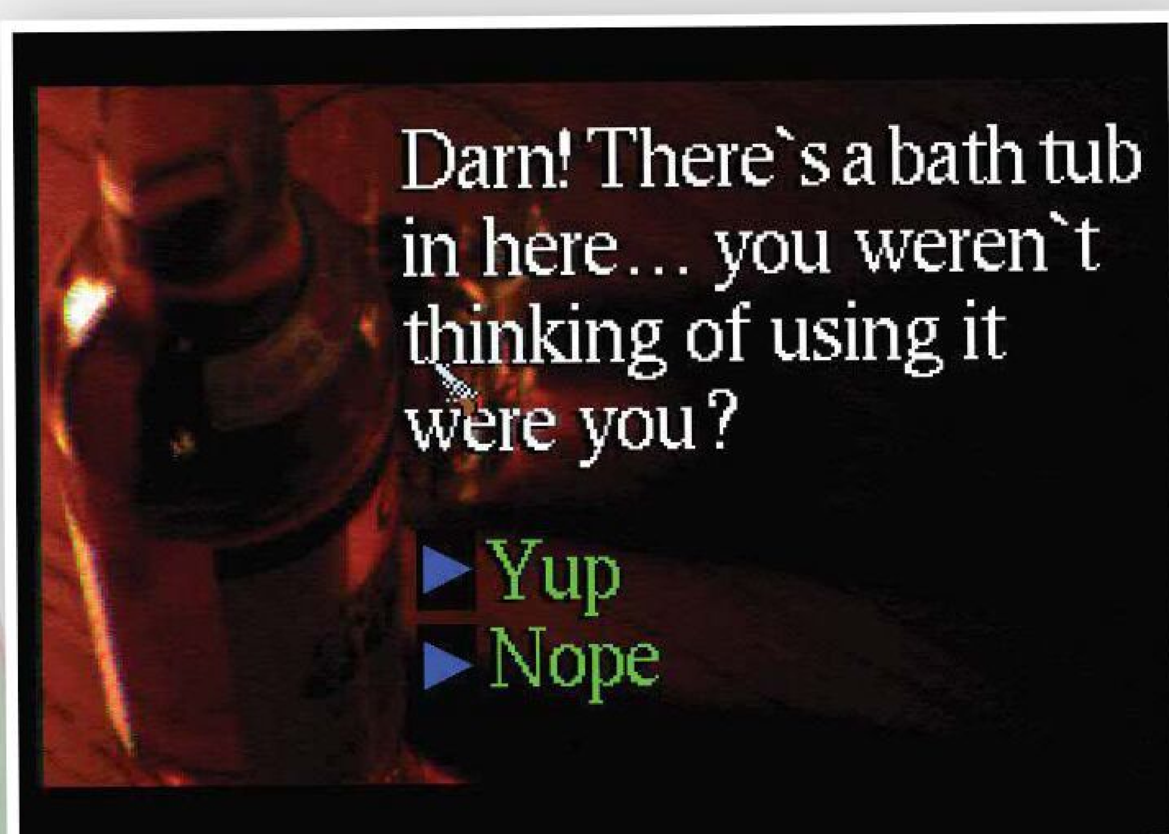
Der Nachfolger namens *Cyberwar* wurde ebenfalls von SCi entwickelt. Auch wenn das Sequel zum Film direkt nach dem Erfolg des ersten Teils gedreht wurde, gab es Probleme und er erschien erst 1996. Also sollte SCi die Geschichte im Spiel selbst fortspinnen, schloss mit der Story interessanterweise aber nicht an den Cliffhänger des ersten Titels, sondern an das Ende des Films an. Glenn erinnert sich an die technischen Probleme: „Wir streamten die Videos sehr langsam von der CD-ROM, oft lief mehr als ein Abruf gleichzeitig. Also mussten wir die Qualität weiter verringern." Um die Ladezeiten zu beschleunigen, schuf er CDXML, das mehrere Streams in einer Datei zusammenfasste und Frames mehrerer Videos wechselte, so konnten die Spieler-Entscheidungen in Echtzeit dargestellt werden.

Cyberwar spielt sich im Kern wie sein Vorgänger, auch wenn der Fokus mehr auf Action liegt. Bei der Verwendung des Originalmaterials hatte das Team mehr Freiheiten, weil die Story nicht zu der des Film-Sequels passt. Glenn führt noch mehr zu den technischen Problemen mit DUNE aus: „Das Philips-CD-Laufwerk, mit dem wir die Prototypen brannten, lief sehr schnell heiß, manchmal fiel es schon aus, wenn nur jemand vorbeilief. Ein CD-Rohling kostete über 50 Pfund, jeder Fehler war also teuer."

Nach der Zusammenarbeit mit SCi löste sich On-Line Entertainment auf, Clement schrieb daraufhin die Thriller mit Jim Evans, während John, Fergus und Glenn bei SCi blieben und an Titeln wie *Kingdom O' Magic* und *SWIV 3D* arbeiteten. Fergus wurde später ebenfalls zum Autor, Glenn und John arbeiteten ein letztes Mal zusammen am unveröffentlichten *Stampede* für Io Productions. Die CD-ROM hingegen gewann danach erst richtig an Bedeutung, sowohl auf PCs als auch im Heimkonsolenbereich. *



» [CDTV] Ein paar letzte Worte?



» [CDTV] Auf keinen Fall!

»WIR NUTZTEN 3D STUDIO, UM DIE 3D-SEQUENZEN ZU ERSTELLEN UND ZU BERECHNEN.«

GLENN BROADWAY

Jagged Alliance 2

STRATEGIE-KLASSIKER MIT FLUCH-FAKTOR



» **PUBLISHER:** SIR-TECH/TOPWARE
» **ERSCHIENEN:** 1999
» **HARDWARE:** PC, LINUX

Von Anatol Locker

Es gibt wenige Spiele, bei denen ich so hemmungslos geflucht habe wie bei *Jagged Alliance 2.* Den Vorgänger hatte ich 1995 geradezu manisch gespielt, obwohl ich nicht auf Rundenstrategie stehe. Der zweite Teil kam vier Jahre später. Er machte alles größer, besser, schöner – aber spielte er sich auch so gut?

Starten wir am Anfang. Die Hintergrundgeschichte von *Jagged Alliance 2* könnte prima das Drehbuch für einen zünftigen Schwarzenegger-Film liefern. Auf der fiktiven Insel Arulco herrscht eine skrupellose Monarchin namens Deidranna. Ihr Ex-Gatte Enrico Chivaldori, den sie geschickt entmachtet und ins Exil gejagt hat, hätte gerne seine Insel zurück. Als Argumentationsverstärker soll ein Söldnerteam unter unserer Führung auf Arulco landen und Sektor für Sektor die Insel zurückerobern. Sprich: Wir machen das, was die Amerikaner in der Schweinebucht großflächig versaubeutelt haben.

Der Erfolg steht und fällt mit meiner mobilen Eingreiftruppe. Die Söldner, die ich per Laptop anheuere, haben unterschiedliche Begabungen, Stats, Lebensläufe, Ausrüstung. Manche sind arge Stümper, aber billig. Andere sind spitze auf ihrem Gebiet, aber richtig teuer. Da ich nur ein paar lausige Kröten besitze, kommandiere ich zu Beginn des Spiels eine ziemliche Gurkentruppe. Tipp hierzu: Erstellt euch per „Psychotest" unbedingt einen eigenen Söldner! Der kostet einmalig schlappe 3.000 Credits und lässt sich nach euren Vorlieben zusammenstellen.

Außerdem arbeiten – fast wie im richtigen Leben – manche Lohnsoldaten besonders effektiv zusammen; andere wiederum können sich nicht ausstehen, was sich auf Moral und Effektivität der Truppe auswirkt. Man sollte also klug bei der Wahl seines Teams vorgehen.

Ging es im ersten *Jagged Alliance*-Teil (den Jörg erst im *MS-DOS*-Sonderheft von Retro Gamer vorgestellt hat) vornehmlich ums taktische Ballern, legt der zweite Teil spielerisch eine Schippe drauf. Wenn ich ein Scharmützel gewinne, muss ich den befreiten Sektor verwalten, Miliz rekrutieren und ausbilden, in den Minen schürfen (die Haupteinnahmequelle im Spiel), Waffen reparieren und zusammengeschossene Söldner zusammenflicken. Zum Geballer gesellt sich also ein nicht zu unterschätzender Happen Rollen-, Aufbau- und Strategiespiel. Das war schon im ersten Teil so, aber jetzt ist das noch deutlich ausgebaut, und ich kann auch mehr als einen Söldnertrupp gleichzeitig haben.

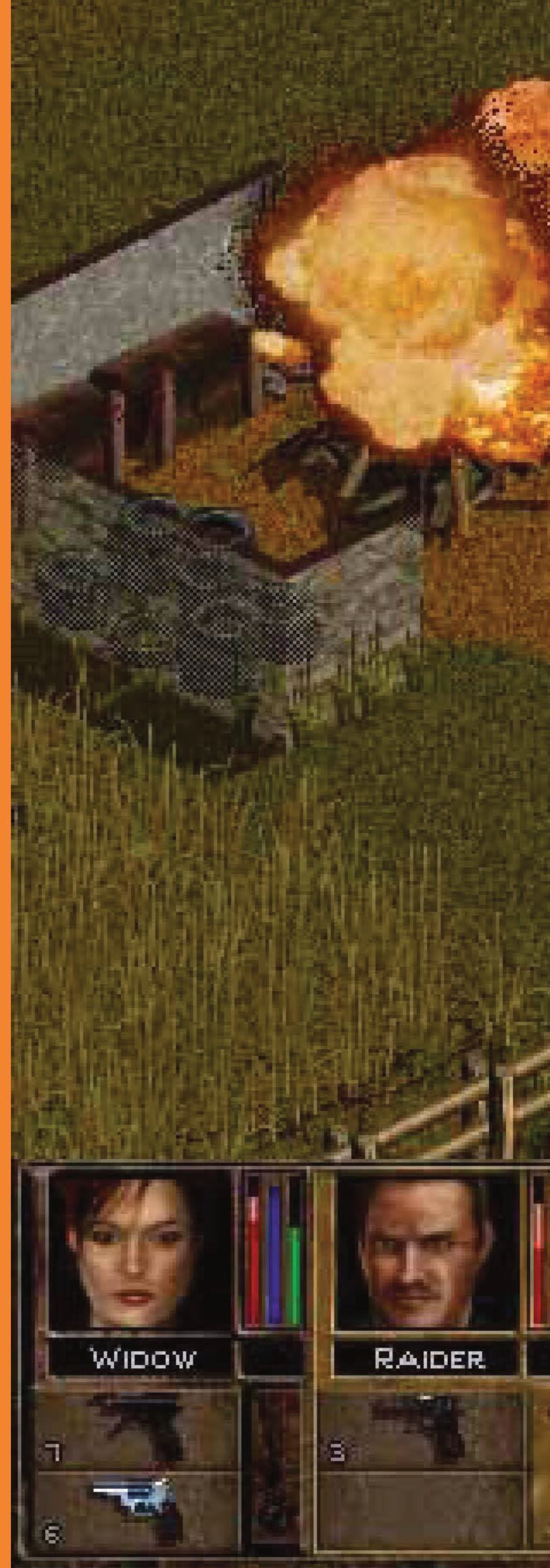
Herzstück bleiben dennoch die Gefechte, die auf einem isometrischen Schlachtfeld geführt werden. Bis zum Feindkontakt läuft das Spiel in Echtzeit, dann wird in den Rundenmodus geschaltet. Unsere Söldner bewegen sich in isometrischer Sicht über einen Kartenausschnitt, können laufen, stehen und kriechen. Wer sich hinter einem Hindernis befindet, wird als Outline dargestellt, drehen kann man die Ansicht nicht.

Die Schlachtfelder sind groß, die Wege weit, und die Treffsicherheit unserer anfänglichen Söldner überschaubar. Dafür treffen selbst die stümperhaftesten Feinde mit erstaunlicher Lässigkeit über 30 Felder ins rechte Auge unseres superteuren Arnold-Schwarzenegger-Verschnitts, der damit bis zur nächsten Arzt-Konsultation unbrauchbar (und damit komplett überbezahlt) ist. Übertreibe ich da ein wenig? Vielleicht.

Ein Kampf dauert, wenn man umsichtig spielt, eine gute Stunde. Auf den Schlachtfeldern braucht es Planung und taktisches Geschick. Wer losstürmt, riskiert, dass seine Crew übel zusammengeschossen wird und für die nächsten Gefechte ausfällt. Im schlimmsten Fall verabschiedet sich – dank Permadeath – ausgerechnet der freundliche Spezialist, den man für die Lösung des Levels braucht. Dann bleibt nur noch Wehklagen und ein Neustart der Mission. Ich fand's selbst auf dem Novice-Schwierigkeitsgrad anspruchsvoll.

Dafür entwickelt *Jagged Alliance 2*, trotz sperriger Bedienung und altbackener Grafik, immer noch einen mächtigen Sog. Wie bereits erwähnt gibt es wenige Spiele, bei denen ich so geflucht und gleichzeitig geschwitzt habe, dass meine Crew heil das Gefecht überlebt. Weil immer die Chance auf einen Permadeath besteht, und aufgrund ihrer Sprachausgabe und Marotten wachsen einem die Figuren ans Herz.

Werde ich diesen Strategieklassiker nach diesem Artikel weiterspielen? Ich gestehe: So sehr ich das Wiedersehen genossen habe, bin ich zu verweichlicht. Da greife ich lieber zum *X-Com*-Reboot von 2012, das ich schon mehrfach durchgespielt habe. Es bedient dieselben spielerischen Tugenden, bietet aber eine zeitgemäßere Aufmachung und Gefechte, die sich knackig spielen, aber schneller beendet sind. Trotzdem: *Jagged Alliance 2* ist gut gealtert und immer noch ein Klassiker! *




RAIDER


CLIFF
BULL
IRA
30
6
6
B12: Farm, road
Day 1, 11:54

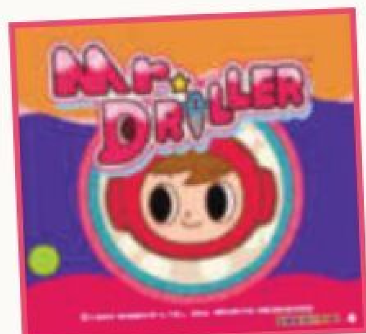





Personnel Manager

MAKING OF

Mr. Driller



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** NAMCO
- » **ENTWICKLER:** NAMCO
- » **ERSCHIENEN:** 1999
- » **PLATTFORM:** SPIELHALLE, DIVERSE
- » **GENRE:** PUZZLE

SO MUSS ES SICH ANFÜHLEN, WENN MAN IN *TETRIS* STECKT. DOCH PRODUZENT HIDEO YOSHIZAWA ERKLÄRT DIE WAHRE INSPIRATION FÜR NAMCOS EINZIGARTIGEN SPIELHALLENAUTOMATEN.

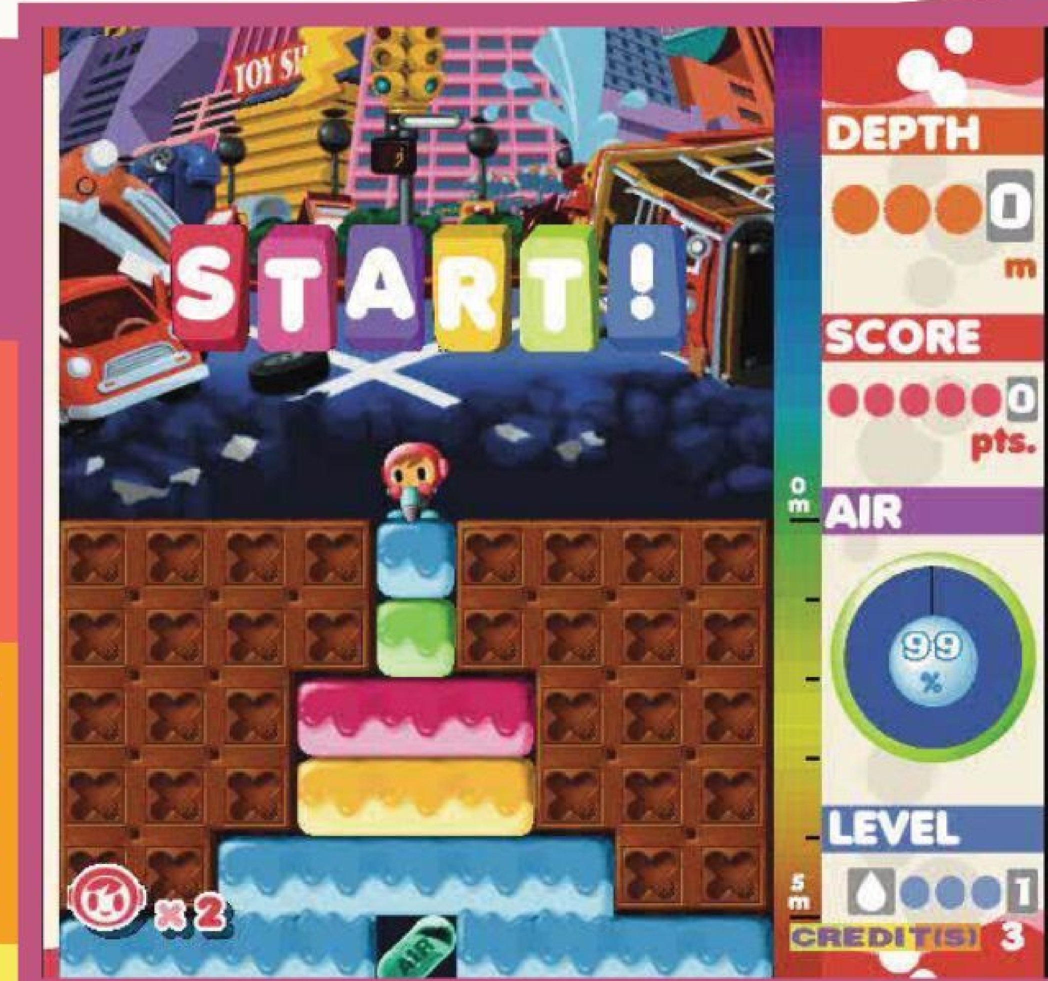


Auch heute gibt es noch Spiele, die im Verborgenen entwickelt werden und erst dann einem Verlag (oder via Online-Shop direkt der Öffentlichkeit) präsentiert werden, wenn sie fertig sind. Nicht die AAA-Spiele mit ihren Millionen-Budgets und dreistelligen Teamgrößen natürlich. Aber es gibt jedes Jahr Tausende von Indie-Titeln, die so funktionieren, und selbst bei großen Publishern entstehen ab und zu „in der Freizeit" teils Liebhaber-Projekte, die dann offiziell übernommen und veröffentlicht werden – man denke nur an das kommende *Pentiment* von Obsidian Software.

Auch vor 25 Jahren gab es schon solche unerwarteten Erfolgsgeschichten. An eine erinnert sich Hideo Yoshizawa, damals ein Manager bei Namco: 1997 präsentierte ihm das

» **[Arcade] Verpasst man eine Luftkapsel, bedeutet das oft das Ende.**





» **[Arcade] *Mr. Driller* ist wie *Mega Man* im Jahr 20XX angesiedelt. Das war aber Zufall.**

Team, das *Klonoa* entwickelt hatte, eine neue Spielidee: Es ging um herabfallende Steine und einen kleinen Kerl mit einem Bohrer.

Es sei keine Seltenheit, dass Programmierer, die gerade nichts zu tun haben, ein wenig herumprobieren, erklärt Yoshizawa. Als er durch die Büros schlenderte, bat ihn ein Entwickler, sein neues Spiel auszuprobieren. „Als ich es zum ersten Mal sah, dachte ich, es sei etwas Ähnliches wie *Tetris*. Ich wurde direkt süchtig – als ich auf die Uhr schaute, bemerkte ich, dass ich drei Stunden gespielt hatte. Ich sagte dem Programmierer, wie brillant seine Idee war, und beschloss, das Spiel zu produzieren."

Nicht nur Yoshizawa hielt *Mr. Driller* spontan für einen *Tetris*-Klon. Bei beiden Titeln fallen schließlich unterschiedlich geformte Blöcke nach unten. Verbindet man sie, verschwinden sie. Der große Unterschied ist, dass man bei *Mr. Driller* nicht die Blöcke steuert, sondern eine kleine Figur, die zwischen den Blöcken gefangen ist und sich einen Weg nach unten durch sie bohrt. Laut Yoshizawa waren traditionelle japanische Kinderspiele die Inspiration. „Eines davon heißt *Bo-taoshi*. Dabei stößt man einen Stock in einen Sandhaufen. Anschließend schaufelt man reihum Sand weg. Bei wem der Stock fällt, der ist der Verlierer. Ein anderes Spiel heißt *Shogi-kuzushi*. Darin werden japanische Schachfiguren aufgetürmt und dann eine nach dem anderen entfernt. Es verliert derjenige, bei dem der Stapel einstürzt. Natürlich stellten wir uns als Kinder vor, wie es wäre, wenn man Teil dieses Spiels ist und der Sand oder die Figuren auf einen stürzen."

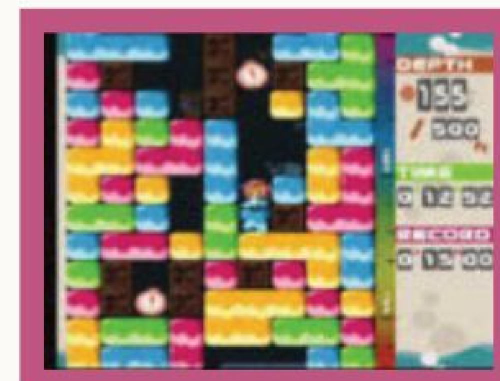
»ALS ICH AUF DIE UHR SCHAUTE, BEMERKTE ICH, DASS ICH DREI STUNDEN GESPIELT HATTE.«

HIDEO YOSHIZAWA

Und es war tatsächlich aufregend, eine Figur zu spielen, die versucht zu überleben, während sie in den Blöcken steckt. „Wir stellten uns eine Lawine vor, und wie alles darunter zusammenbricht – und was alles Unvorhergesehenes passieren könnte. Dieser Schneeballeffekt passte sehr gut zu den Rätselelementen. Ich bin mir sicher: Hätten wir von Anfang an daran gedacht, ein Rätselspiel zu entwickeln, wären wir nicht auf die Idee gekommen, eine Figur darin zu steuern."

Das Grundprinzip von *Mr. Driller* ist also einfach. Aber es geht um mehr, als sich den Weg nach unten zu bohren. Ihr müsst auch den Sauerstoffvorrat der Hauptfigur auffüllen. Und ihr müsst immer darauf achten, welche Farbe die Blöcke um euch herum haben. Denn wenn vier Blöcke der gleichen Art zusammenkommen, verschwinden sie und lösen möglicherweise eine Kettenreaktion aus. Zwar werden so auch Wege nach unten geöffnet, aber es können auch Blöcke auf unseren Helden fallen und ihn zerquetschen. Ihr müsst also vorausschauend bohren.

Nur wer auf all das achtet, erlebt das Ende einer 500- ▶



» **[PlayStation] Auf den Konsolen gab es Levels, in denen man besonders schnell sein musste.**



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

DIG DUG
SYSTEM: SPIELHALLE, DIVERSE
JAHR: 1982

TEKKEN
SYSTEM: SPIELHALLE, PLAYSTATION
JAHR: 1994

KATAMARI DAMACY: REROLL (IM BILD)
SYSTEM: SWITCH, DIVERSE
JAHR: 2018

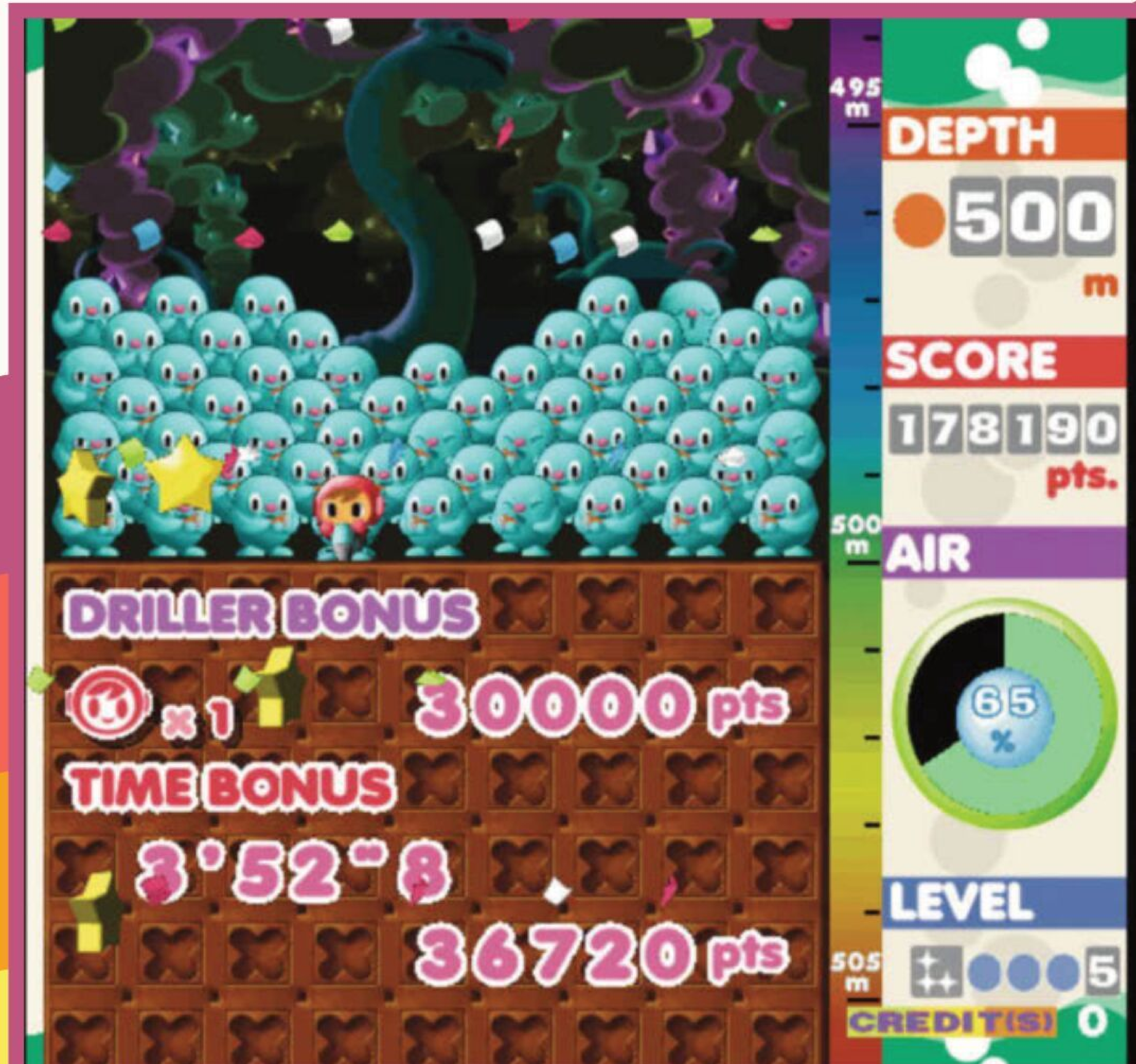


JENSEITS VON MR. DRILLER

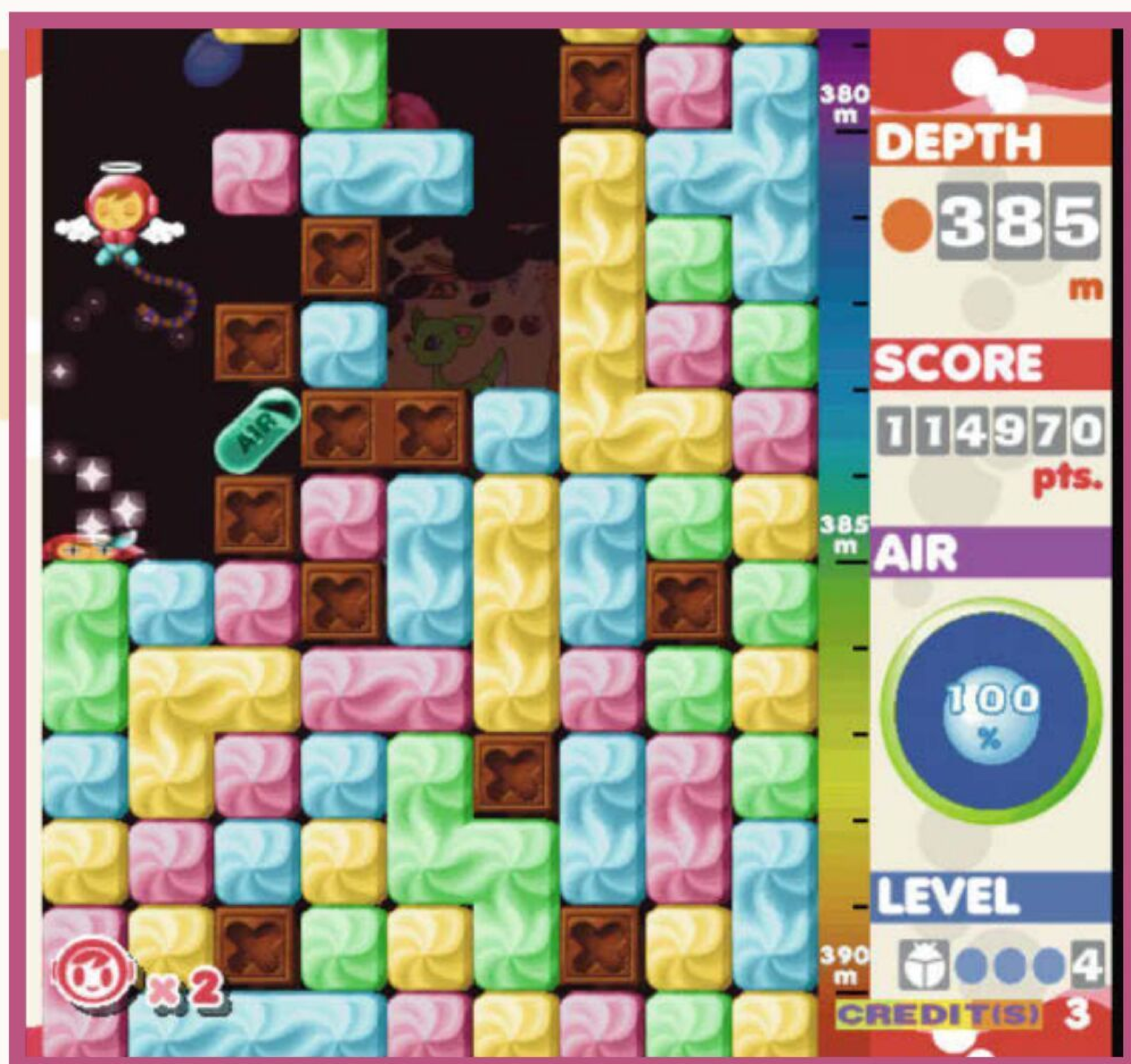
WIRD SUSUMU HORI JEMALS AUSSERHALB EINES RÄTSELSPIELS AUFTRETEN?

■ Susumu Hori ist niedlich designt. Warum hat Namco die Figur nie auf andere Genres übertragen? Vor allen in Jump-and-runs hätte man sich „Mr. Driller" gut vorstellen können – so wie es einst mit *Pac-Man* vorgemacht wurde. Yoshizawa hat darüber natürlich längst nachgedacht: „Der Bohrer könnte an Fahrzeugen angebracht werden. Oder er könnte zum Fliegen verwendet werden." Vielleicht bietet sich Yoshizawa ja eines Tages die Gelegenheit, solche Ideen zu verwirklichen.





» **[Arcade] Bis heute haben wir die Geschichte von *Mr. Driller* nicht wirklich verstanden.**



» [Arcade] Wenn Susumu erstickt, schwebt er in den Himmel.



» [PlayStation] Im Survival-Mode geht's tiefer und immer tiefer hinab.

ENTWICKLUNGS-STUFEN VON MR. DRILLER

DIE HIGHLIGHTS DER NAMCO-SERIE.



DIG DUG

■ Viele Ideen in *Mr. Driller* stammen aus diesem simplen Namco-Buddelspiel aus dem Jahre 1982. Hauptfigur Taizo Hori ist der Vater von Susumu.



MR. DRILLER DRILL LAND

■ Das 2003er-Spiel (hier die HD-Version) erweiterte die Spielmechanik erheblich und fügte Levels mit Bosskämpfen und Rollenspielelementen hinzu.



MR. DRILLER ONLINE

■ Dieses exklusive Xbox-360-Spiel stammt aus dem Jahr 2008. Die Online-Variante funktioniert nicht mehr, die Solokampagne macht aber noch Spaß.



STAR TRIGON

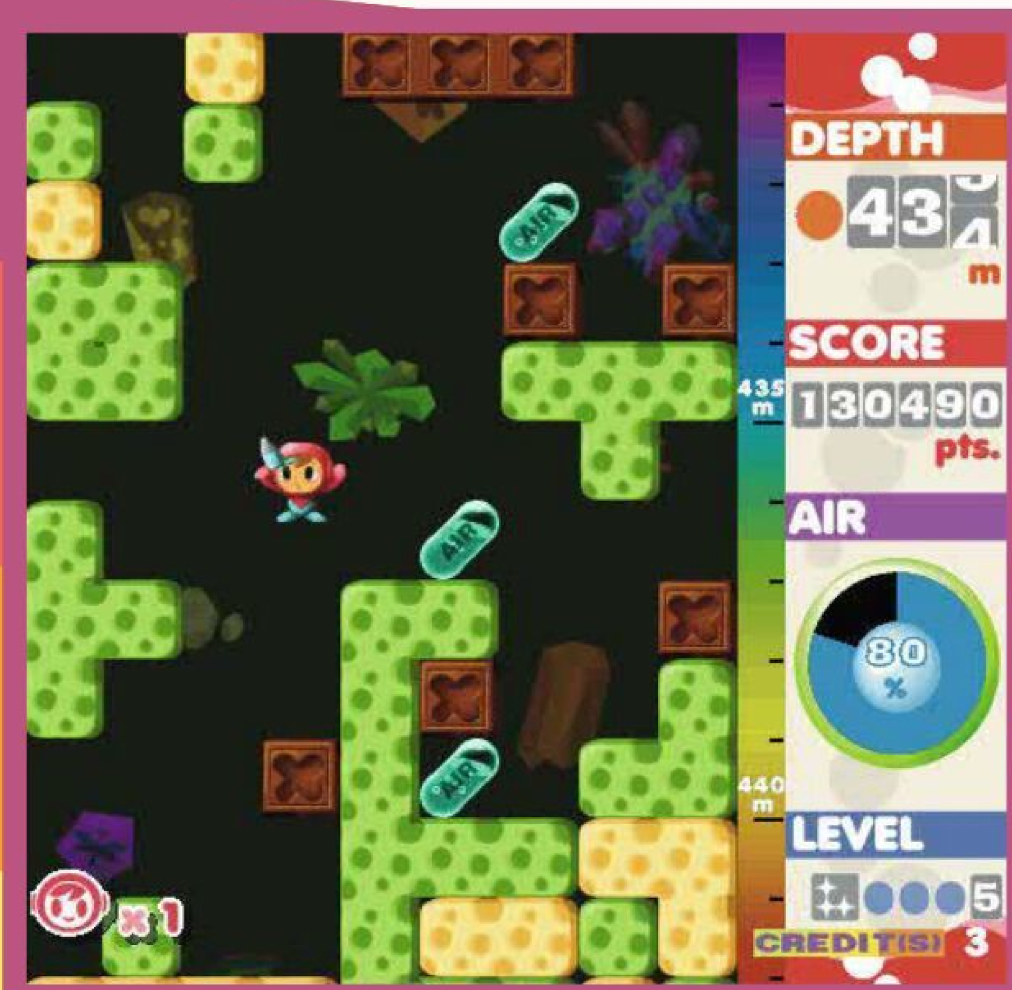
■ Das *Mr. Driller*-Team hat einen coolen Arcade- und iPhone-Ableger entwickelt, der aber nicht mehr in den Shops zu finden ist.

▶ oder 1.000-Meter-Runde und behält jedes Extraleben und erreicht jede Luftkapsel. Das alles macht den Suchtfaktor von *Mr. Driller* aus. Dafür war laut Yoshizawa eine Menge Arbeit nötig: „Am Anfang hatten wir ein Endlosspiel", verrät er. „Aber ich hatte das Gefühl, dass wir ein befriedigendes Element brauchten." Deshalb fügte das Team alle 100 Meter einen Trenner hinzu. Der Spieler erhielt so das Gefühl, dass er weiterkommt. Außerdem konnte die Anordnung der Spielelemente so variiert werden.

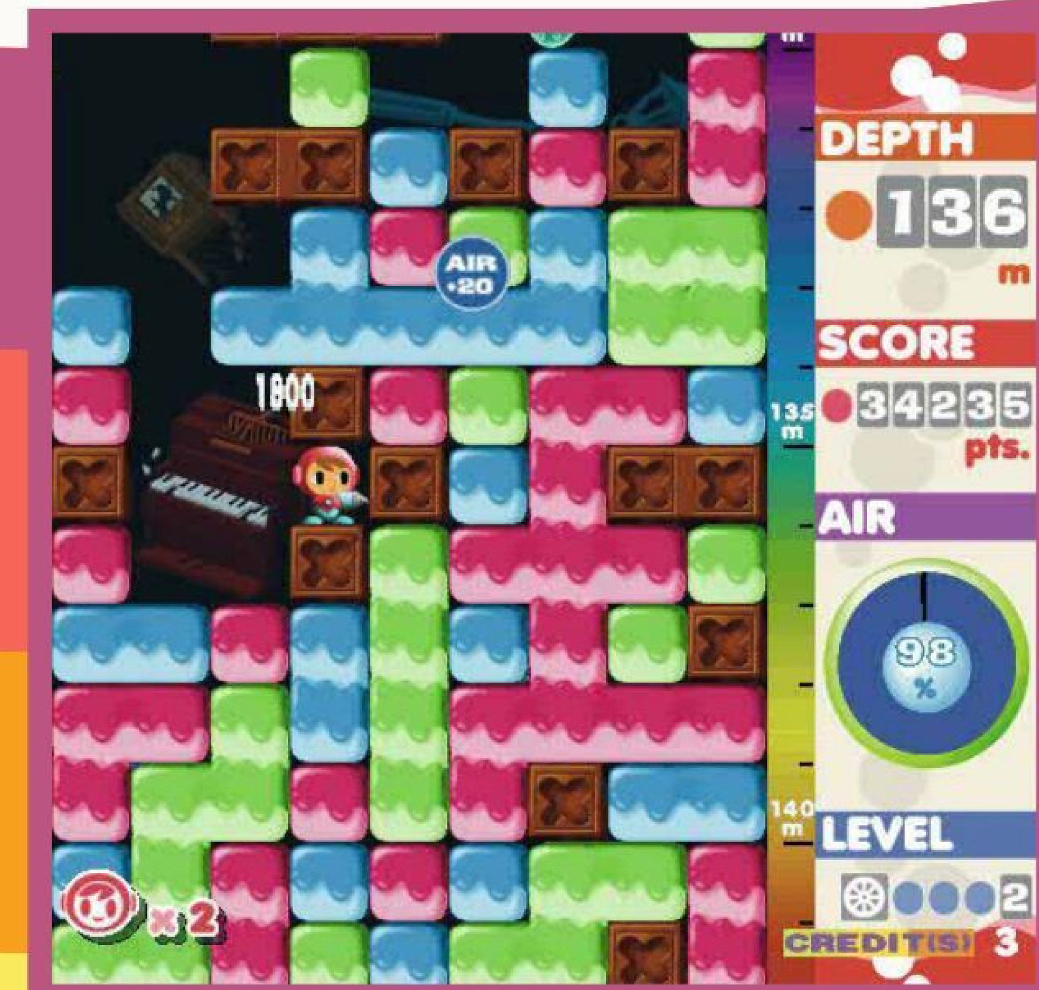
Den Entwicklern fiel zudem auf, dass unzerbrechliche Blöcke in eine Sackgasse führen könnten, wenn man von ihnen komplett umgeben ist. Deshalb konnten sie durch fünf Bohrerschläge doch zerstört werden, was aber ein wenig Sauerstoff kostet. Yoshizawa erklärt, wieso man in den einzelnen Leveln immer nur zwei oder vier Farben für die Blöcke genutzt hat: „Wenn wir testweise fünf Farben verwendeten, traten die Kettenreaktionen zu selten auf, deshalb war es schwierig, Blöcke zum Einsturz zu bringen. Wir haben probehalber auch nur eine Farbe verwendet. Da waren dann alle Blöcke direkt mit einem Mal Buddeln verschwunden."

Die Überarbeitung des Ursprungskonzepts dauerte länger als erwartet, da beim Testen einige unvorhergesehene Probleme auftraten. In Spielen wie *Tetris* besteht das Ziel darin, alle Blöcke zu entfernen. Das probierten einige Spieler hier auch, anstatt einfach nur zu graben. Deshalb fügten wir Tafeln hinzu, auf denen der Spieler zum Graben aufgefordert wurde. Und wir zeigten an, wie viel Sauerstoff dem Spieler noch blieb. Wenn er nicht ersticken wollte, musste er Luftkapseln sammeln." Erst nach diesen Änderungen verstanden die meisten Spieler, um was es wirklich ging.

Und auch die Hauptfigur veränderte sich während der Entwicklung ständig. „Wir hatten unterschiedliche Entwürfe: eine große Figur, ein Baby, sogar ein Tier. Aber irgendwann landeten wir bei Susumu. Als ich sein Gesicht auf dem Titelbildschirm sah, wusste ich, dass es das war! Die Figur stach heraus, als wir sie in das Spiel einbauten. Ich hatte wirklich das Gefühl, dass es so mehr Spaß macht", freut sich Yoshizawa. Vielen Spielern dürfte bis heute nicht klar sein, dass die Figur gar nicht wie das Spiel heißt, sondern Susumu Hori. Das ist



» [Arcade] Beim Fallen kann man sich nicht bewegen.



» [Arcade] Bohrt nicht, wenn ihr zu wenig Luft habt!

eine Anlehnung an Taizo Hori, der Hauptfigur von Namcos Buddelspiel *Dig Dug* aus dem Jahr 1982.

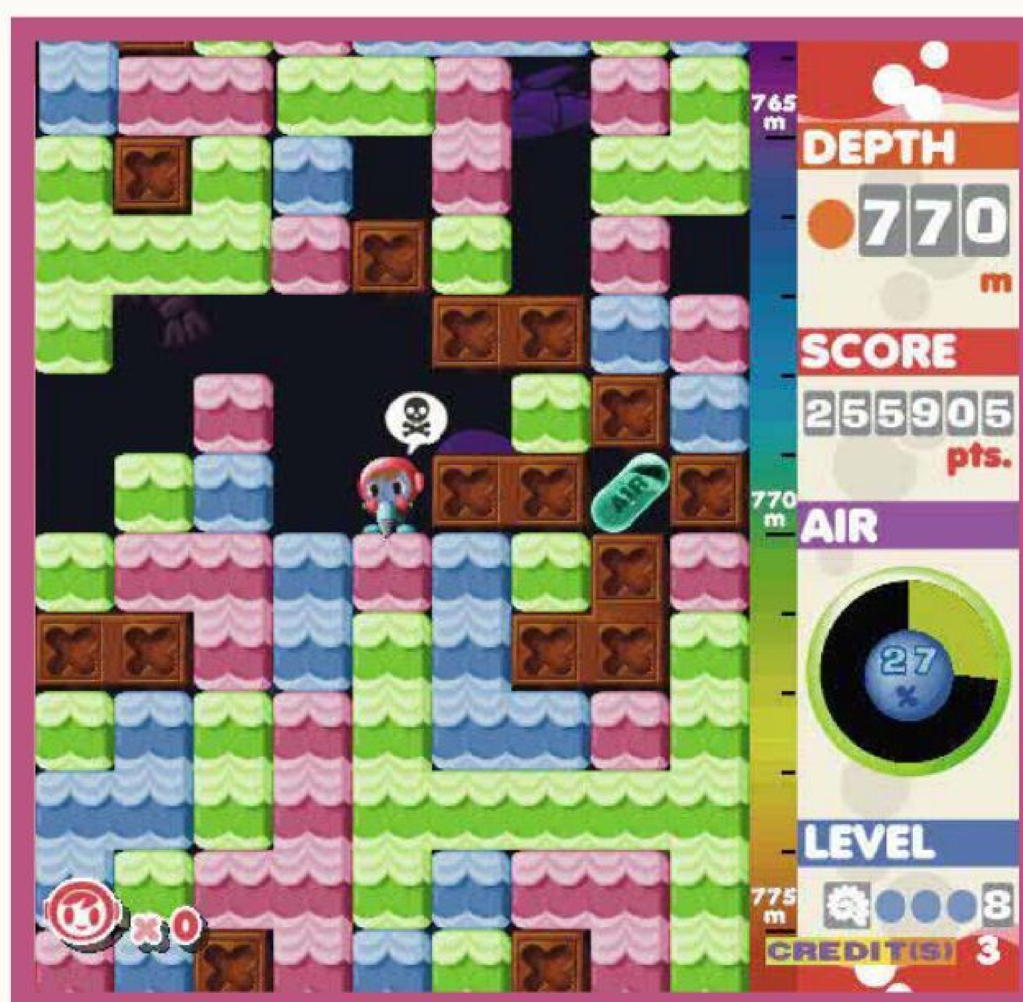
Namco nutzte zunächst sogar das Sprite von Taizo Hori als Platzhalter im Prototyp. „Da es sich um einen kleinen Jungen handeln sollte, wurde er zum Sohn der Hauptfigur aus *Dig Dug*", verrät Yoshizawa. Diese Anspielung übersahen die meisten Spieler. Namco griff sie dennoch im Lauf der Jahre immer wieder auf. So ist Taizo Hori in *Mr. Driller G* aus dem Jahr 2001 spielbar. Susumu revanchierte sich dafür 2005 im Nintendo-DS-Spiel *Dig Dug: Digging Strike* mit einem Cameo-Auftritt.

Mr. Driller erschien, als die Spielhallen so langsam starben. Dennoch wurde es mit seiner Mischung aus Rätsel und Action zu einem Fan-Liebling. Schnell folgten Portierungen für die Heimkonsolen PlayStation und Dreamcast und Umsetzungen für PC, Game Boy Color und den Bandai WonderSwan. Die ersten Portierungen konzentrierten sich wie der Automat darauf, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Einige fügten aber auch Modi hinzu, in denen das Spiel in möglichst kurzer Zeit absolviert werden musste. Yoshizawa überwachte solche Änderungen persönlich.

Im Lauf der Jahre folgten viele Fortsetzungen. Die beste ist mit Sicherheit *Mr. Driller Drill Land*, das 2002 als japanisches Exklusivspiel für den GameCube geplant war, das aber dann doch für mehrere Systeme erschien und 2020 ein HD-Remaster erhielt. Es ist in einem Vergnügungspark angesiedelt, in dem man mehrere Variationen des Klassikers erleben kann. Eine davon enthält sogar Rollenspiel-Elemente und Bosskämpfe. Es zeigt, wie inspirierte Fortsetzungen aussehen können. Yoshizawa bleibt bescheiden: „Wenn wir eine Fortsetzung entwickeln, geht es darum, das Basissystem um ein neues Spielerlebnis zu erweitern. Wie fügen nur solche neuen Funktionen hinzu, die jedem Spaß machen, egal wie gut er ist."

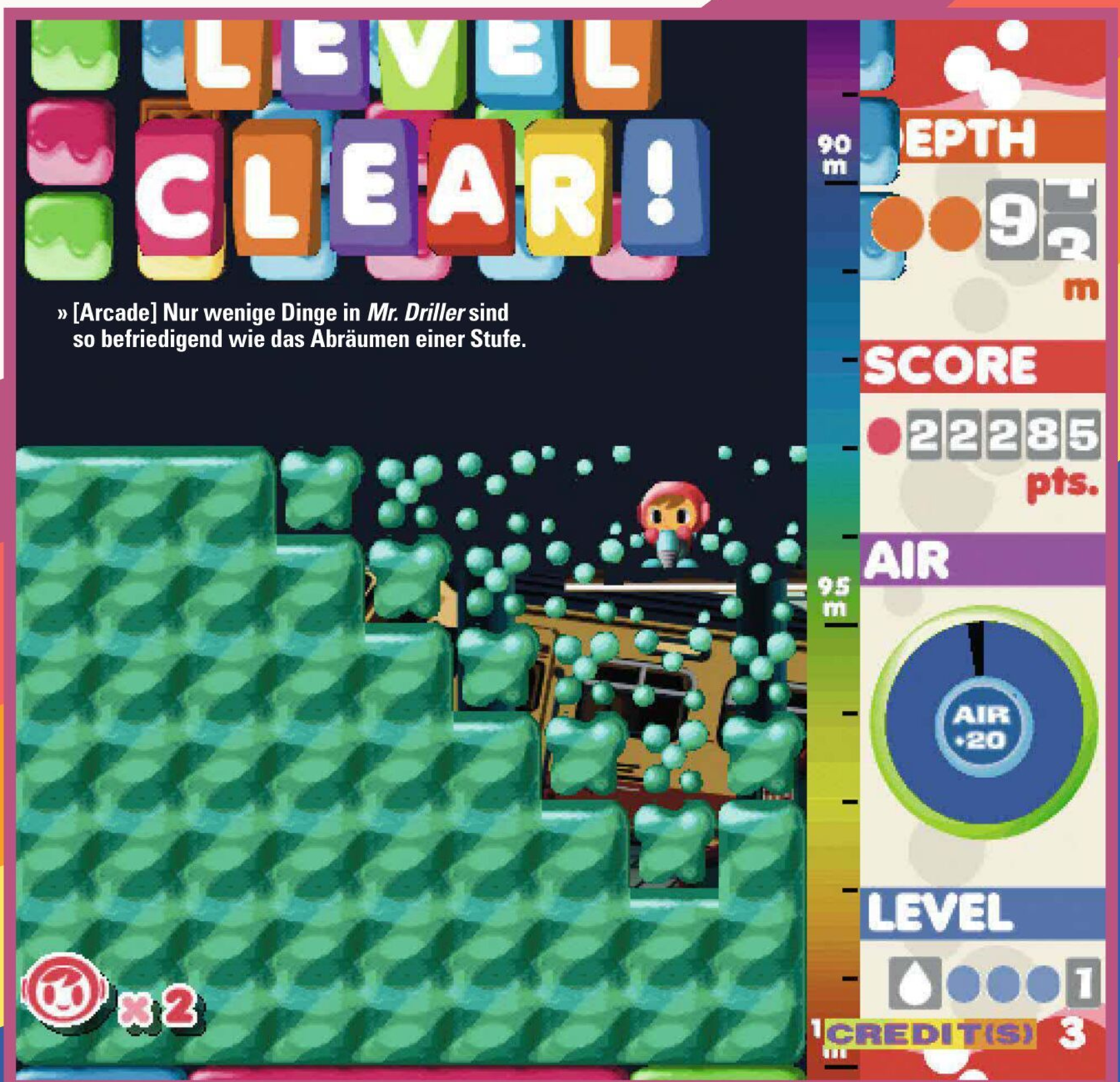
Den anhaltenden Erfolg von *Mr. Driller* führt Yoshizawa auf das unverwüstliche Spielprinzip der ursprünglichen Idee zurück. Jede Partie bot eine andere Erfahrung, *Mr. Driller* wurde nie langweilig. „Sind Sie schon mal 20 Meter vor dem Ziel zerquetscht worden, weil Sie Luft sammeln wollten, die Sie eigentlich nicht mehr brauchten?", fragt uns Yoshizawa. „Wer das einmal erlebt hat, kann nicht mehr aufhören. Diesem Spiel wohnt ein Zauber inne!" *

»WIR STELLTEN UNS EINE LAWINE VOR, WIE ALLES DARUNTER ZUSAMMENBRICHT.«
HIDEO YOSHIZAWA



» [Arcade] Denkt hier noch jemand an leckere Sahnebonbons?



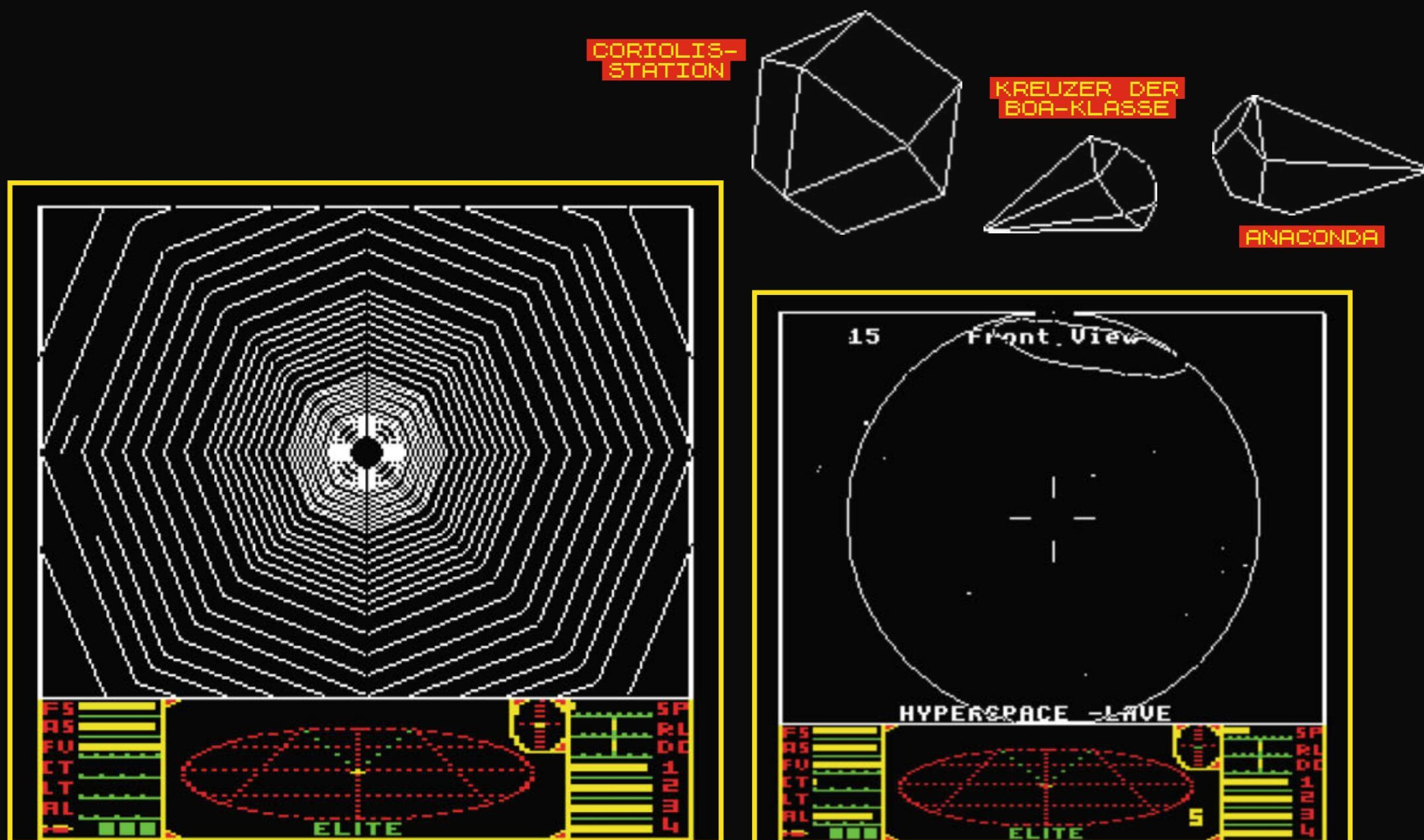


» [Arcade] Nur wenige Dinge in *Mr. Driller* sind so befriedigend wie das Abräumen einer Stufe.

ELITE

EXPERTEN-WISSEN

DIE FASZINATION VON *ELITE* LIEGT IN DER OFFENEN GALAXIE: IHR KöNNT HANDELN, ERZ ABBAUEN, KOPFGELDER EINTREIBEN ODER ALIENS BEKÄMFEN – EURE ZIELE SETZT IHR EUCH SELBST. WIR BLICKEN ZURüCK AUF DEN KLASSIKER VON ACORNSOFT, DIE PORTS UND FORTSETZUNGEN.



» [BBC Micro] Damals spektakulär: Der Abflug aus einer Raumstation.

» [BBC Micro] Vor dem Hyperraum-Sprung müsst ihr eure Route festlegen.

Bei seinem Release im Herbst 1984 war *Elite* eine Offenbarung: Es mischte 3D-Grafik, Weltall-Kämpfe, Handel und Raumschiff-Ausbau zu einem Spielprinzip, das bis dato schlicht nicht existiert hatte. In der Open World durftet ihr eure eigenen Entscheidungen treffen, Missionen gab es nicht (wobei: es gibt einige Missionen, aber das sollte jeder Spieler selbst herausfinden ...). Die Steuerung des Raumschiffs Cobra Mk III fühlte sich mehr nach Flugsimulator als nach Videospiel an. Für die meiste Faszination sorgte aber die 3D-Vektorgrafik.

Doch auch wenn *Elite* eine riesige Revolution war, waren nicht alle Ideen neu. Die 3D-Weltraumflüge und den planetaren Handel gab es tatsächlich schon 1974 in dem an einer Universität entstandenen PLATO-Netzwerkspiel *Spasim* – aber weitaus weniger gut umgesetzt. Die Kämpfe erinnern an die des 1978 erschienenen Atari-8-Bit-Titels *Star Raiders*. Interessant ist auch, dass zwei Papier-Rollenspiele das Design von *Elite* stark beeinflussten: Ian Bell spielte vor der Entwicklung *Traveller* von 1977, David Braben *Space Opera* von 1980.

Elite schuf eine Immersion, die kaum ein anderer Titel bieten konnte. Zum einen kam sie durch die Größe, es gab Hunderte Planeten, die Spieler per Hypersprung ansteuern konnten. Zum anderen war da der (Pseudo-)Realismus. Die sich drehenden Coriolis-Raumstationen wurden wohl jedem *Elite*-Einsteiger zigmal zum Verhängnis, bevor er lernte, sich beim Anflug auf das Tor mit dem Schiff so zu drehen, dass es die Rotation der Station ausglich.

In anderen Titeln lagen Schiffs-Upgrades einfach herum, hier musstet ihr Geld verdienen, um sie euch zu leisten. Je nach Ausrüstung konntet ihr mit eurer Cobra zum Kopfgeldjäger, Dienstleister für das Militär oder plündernden Piraten werden. Das Geld dafür verdiente man vor allem mit Handel, also dem Ankauf von Waren auf Planeten, wo sie billig waren, und ihrem Verkauf dort, wo sie teure Preise erzielten. Die Preise und auch die Gefährlichkeit der Planeten (in Sachen Piraten oder aber besonders aufmerksamer Polizei) ergab sich aus bestimmten Faktoren wie Wohlstand und politischem System – und das alles wiederum wurde prozedural ermittelt – noch so eine Neuerung des Spiels. ▶





» [BBC Micro] Lukrativer Handel setzt gute Planetenkenntnis voraus.

»WIR MUSSTEN KOMPLETT NEU ANFANGEN, WEIL BRABEN UND BELL SEHR ABWEHREND WAREN.«

RICARDO PINTO







SEITENSPRÜNGE

DIE VOR- UND NACHTEILE DER ZAHLREICHEN *ELITE*-PORTS.

BBC

■ Die Disc-Version ist die beste Acornsoft-Fassung. Hier gibt es 18 Schiffe, auf Kassette nur sechs – und auf dem Acorn Electron nur fünf. Sie bietet ferner den Militär-Laser und geheime Missionen. Die BBC-Master-Fassung ist schneller und bunter.



C64

■ Wie bei Acornsoft entwickelten hier David Braben und Ian Bell selbst, Publisher war Firebird. Sie ist etwas bunter als die BBC-Micro-Version und bei der Nutzung des Andock-Computers läuft der Walzer „An der schönen blauen Donau".



TATUNG EINSTEIN

■ Diese originalgetreue Umsetzung des Spectrum-Ports wurde von Merlin Software vertrieben. Einige visuelle Effekte der Sinclair-Fassung, wie das Zerspratzen von zerstören Schiffen in Polygone, fehlen zwar, aber die Sounds sind besser.



ZX SPECTRUM

■ Im Vergleich zum C64 ist der Port farbloser und die Andock-Musik fehlt, aber die Animationen beim Verlassen einer Basis oder beim Hypersprung sind schicker. Außerdem gibt es drei geheime Missionen, die auf dem Commodore fehlen.



SCHNEIDER CPC

■ Wie auch der Spectrum-Port stammt die CPC-Fassung von Torus, spielt sich aber etwas langsamer. Dafür rendert der Schneider die Action in mehr Farben. Vor dem Spielstart läuft mal wieder „An der schönen blauen Donau"



MSX

■ Der Port von Rob Nicholson ist eine der buntesten 8-Bit-Versionen. Auch hier läuft „An der schönen blauen Donau" vor dem Start. Auf der Disc-Fassung sind beide Missionen des Originals, die drei vom Spectrum und zwei neue Schiffe.



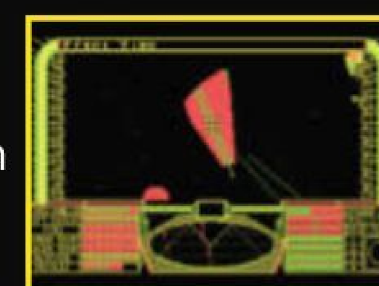
APPLE II

■ Diese von Ian Bell allein entwickelte Fassung zeigt die typische Apple-II-Vierfarbpalette. Im Gegensatz zur Acorn- und C64-Version ist sie flickerfrei – und wie auf dem C64 bekommt ihr es mit den verfluchten Trumbles zu tun, die euch das Cockpit … aber findet es selbst heraus!



PC

■ Andy Onions, der Gründer von Realtime, entwickelte diesen Port. Im Gegensatz zum originalen Drahtgitter gibt es gefüllte Vektoren, dafür wird nur der Vierfarb-CGA-Modus verwendet. Die Chiptune-Version von „An der schönen blauen Donau" muss man mögen …



NES

■ Laut Bell ist diese Version des Spiels seine liebste. Obwohl der NES Sprite-basiert ist, kann er die Vektoren ohne Probleme darstellen – den Tastatur-Mangel haben die Entwickler mit einem Icon-basierten System ausgeglichen.



SAM COUPÉ

■ Eine echte Portierung ist diese Version nicht, vielmehr läuft die Spectrum-Fassung in einem Emulator. Die einzigen Änderungen sind ein neuer Ladebildschirm und die Möglichkeit, den Fortschritt auf der Diskette zu speichern.



AMIGA

■ Die ebenfalls von Rob Nicholson stammende Fassung spielt sich wie das Original, ist aber in jeder Hinsicht hübscher. Die Handelsbildschirme haben Illustrationen, die gefüllten Vektoren erscheinen in mehreren Farben und die Sounds sind besser.



ATARI ST

■ Wieder von Rob Nicholson, diese Version schaut aus wie auf dem Amiga, der Sound ist aber bei Weitem nicht so gut. Was beide 16-Bit-Fassungen sehr viel leichter macht als das Original: Die Gegner feuern nur aus kurzer Distanz auf euch.



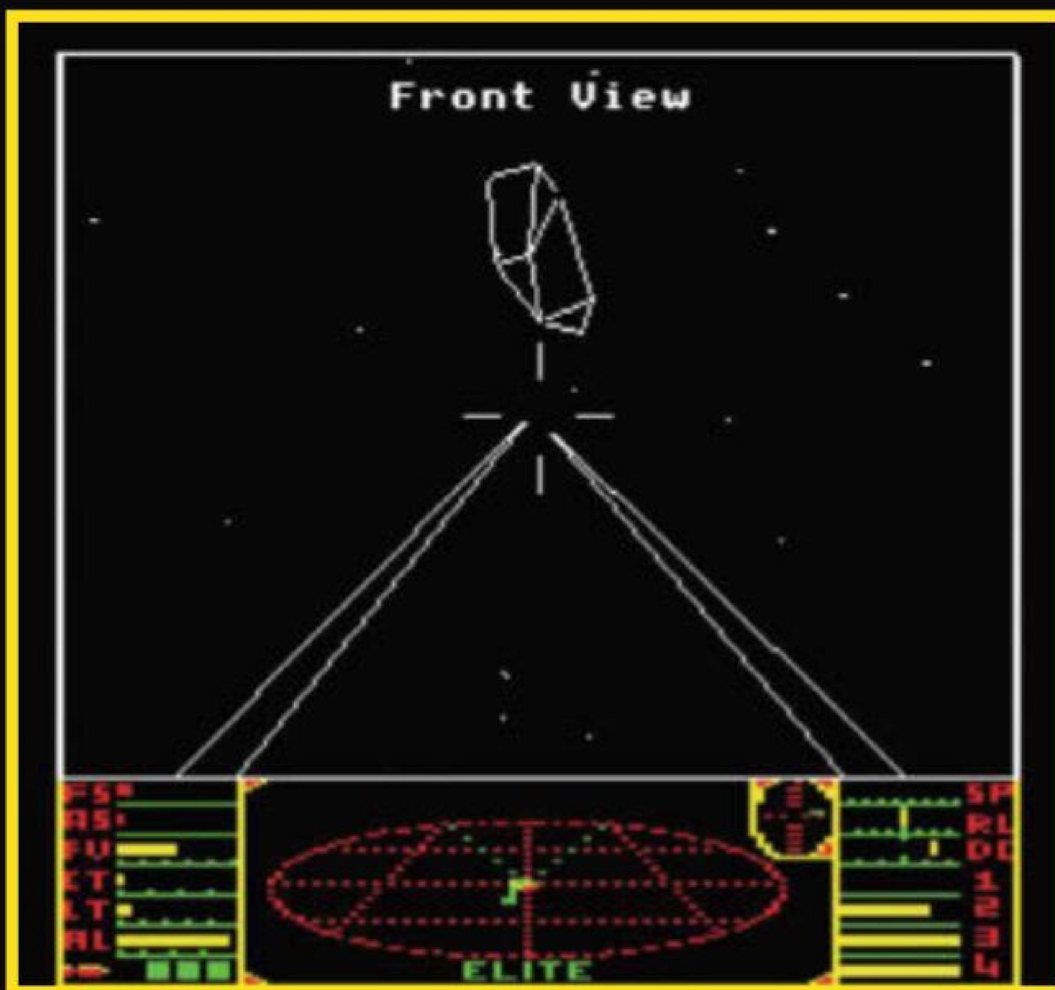
ARCHIMEDES

■ Spielt sich generell wie das Original. Warren Burch und Clive Gringras haben jedoch viele Verbesserungen eingebaut: eine grafisches HUD, gefüllte Vektoren, mehr Schiffe und Fraktionen, von denen sich manche sogar bekämpfen – stark!

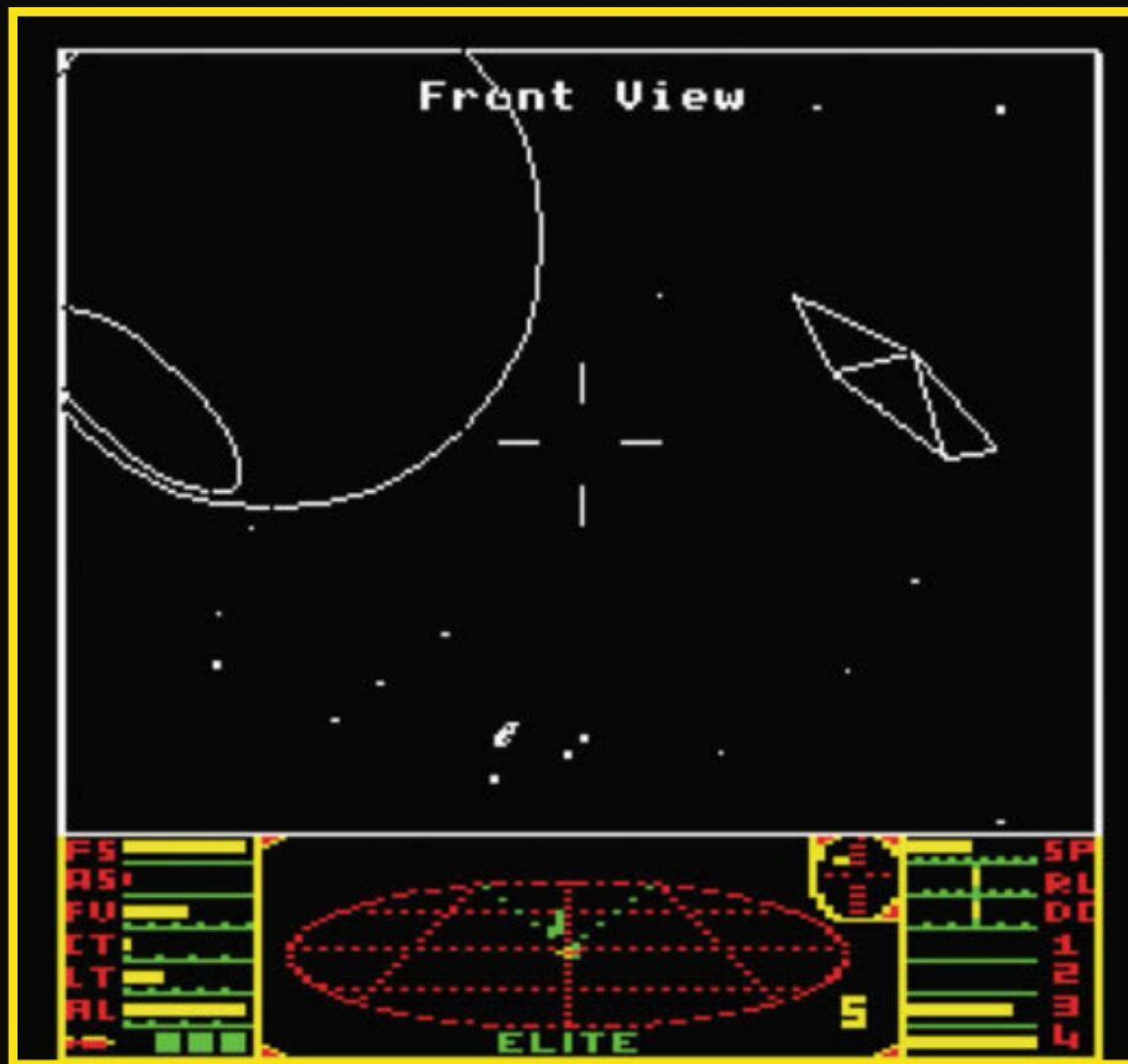




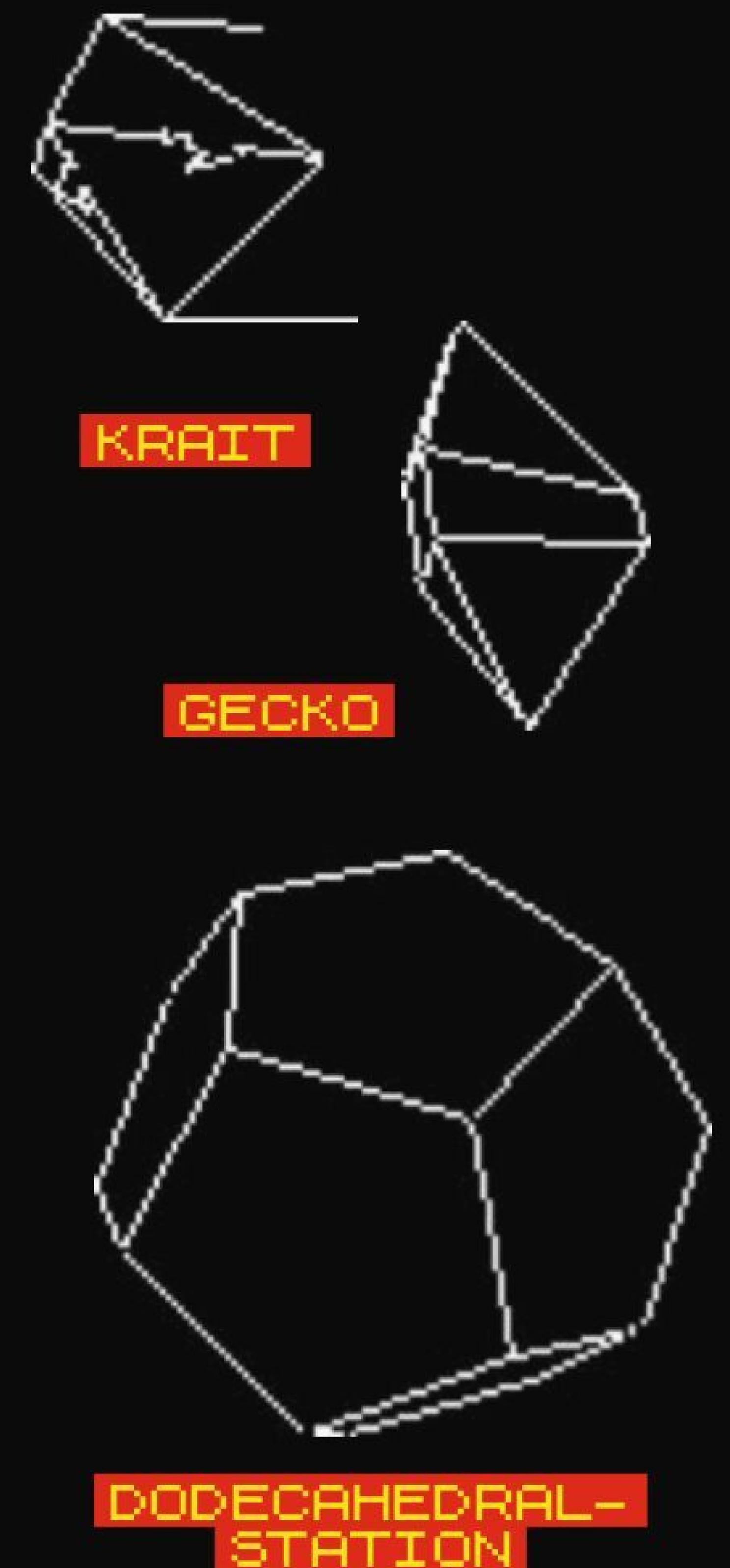




» [BBC Micro] Auf dem Weg zu anarchistischen Planeten lauern Piraten.



» [BBC Micro] Zu Beginn habt ihr schwache, langsam feuernde Laser.

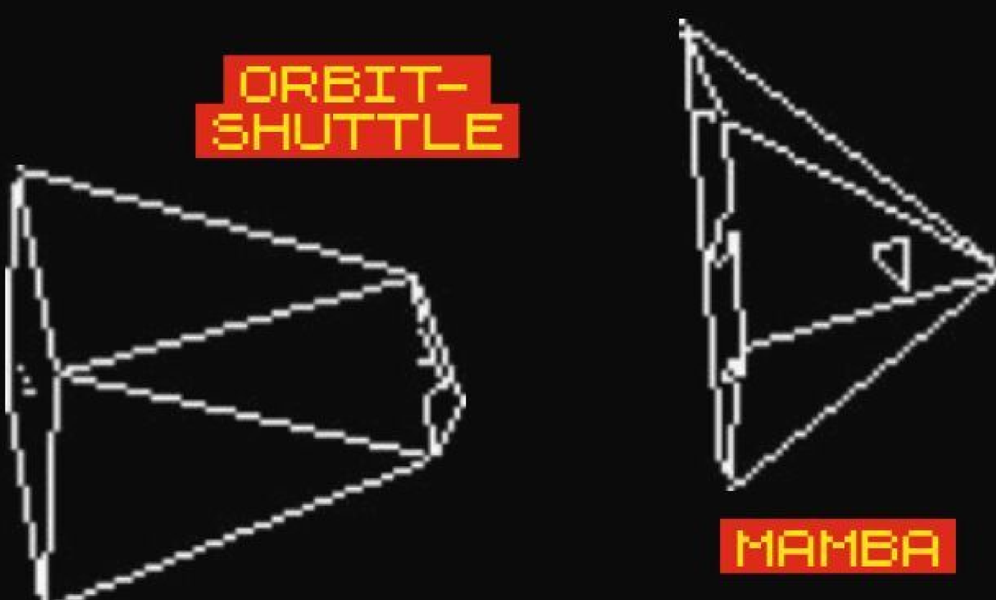




» [BBC Micro] An Stationen andocken ist schwer, aber notwendig. Wenn man es dann kann, kann man sich auch den Landecomputer leisten, der einen (fast) immer sicher andocken lässt.



» [BBC Micro] Handelt ihr mit Kontrabande, werdet ihr von den Vipern der Polizei gejagt.



»WIR WOLLTEN ETWAS, DAS WIE DAS ORIGINALSPIEL AUSSIEHT, AUCH WENN MAN AUF DEM Z80 ANDERS ARBEITET.«

RICARDO PINTO

▶ Brabens und Bells Vision für *Elite* war immer die eines Kampfspiels mit Handelselementen, die Arbeit als reisender Händler sollte den Dogfights Tiefe und Sinn verleihen. Daher ist das einzig echte Ziel des Spiels, euren Rang durch Tausende von Abschüssen bis auf „Elite" zu steigern. Nach jedem „Jump" von einem Planeten zum nächsten müsst ihr euch dem neuen Ziel erst annähern – Zeit genug für etliche Kämpfe …

Der Simulations-Ansatz sorgte dafür, dass die Kämpfe in *Elite* sehr fordernd waren. Euer Schiff flog nicht einfach hoch, runter, links und rechts. Stattdessen tauchte es ab, kletterte in die Höhe und rotierte im und gegen den Uhrzeigersinn. Ein innovatives „3D-Radar" half, die Orientierung zu behalten.

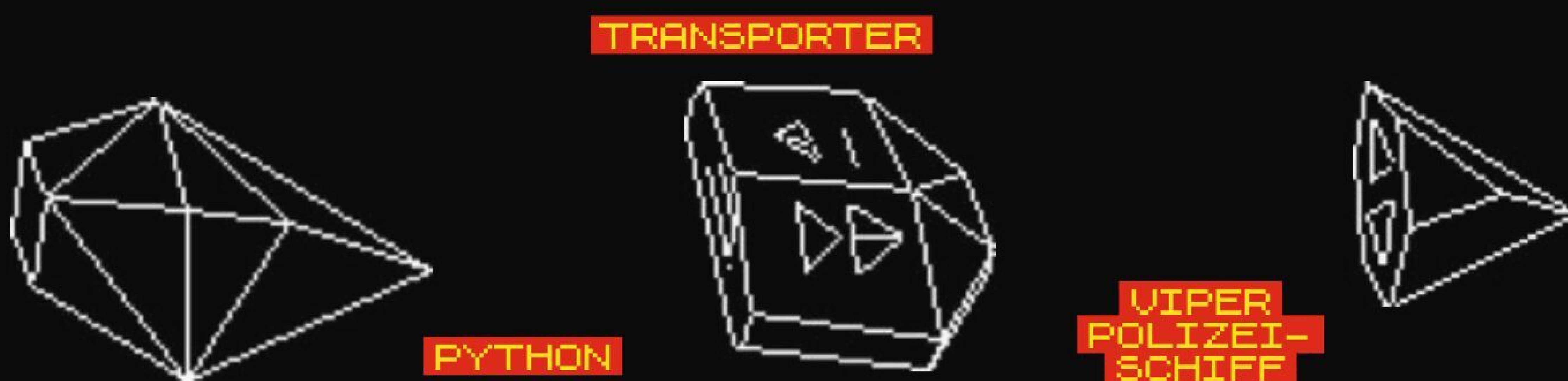
Elite war vieles, aber eines war es nicht: einsteigerfreundlich. Ob es daran lag, dass die Verkaufszahlen zunächst nicht gerade super ausfielen? Wohl eher an der ursprünglichen Release-Plattform, dem BBC Micro. Der war eher in Schulen als in Privathaushalten zu finden – und so begegneten viele Spieler dem Titel erstmals im Klassenzimmer. Umso stärker sahen sich die angefixten Jung-Weltraumpiloten dann aber nach Portierungen um.

In den 80ern war es normalerweise kein Problem, die Portierungsrechte an einem Spiel zu erwerben. Nicht so bei *Elite*: Erstmals in der Software-Geschichte wurde die Lizenz bei einer Auktion versteigert, bei der Firmen ihre Angebote in verschlossenen Umschlägen abgaben. Firebird gewann mit einer „beachtlichen Summe" die Z80-Rechte und gab die Ports für Spectrum und Schneider CPC an Torus Software weiter. Außerdem hatte Firebird die Lizenz für 6502-Systeme wie den C64 und Apple II und – verpflichtete Braben und Bell für die Umsetzungen.

Die Homecomputer-Fachpresse jubelte, die Ports ließen aber teilweise auf sich warten. Im Frühjahr 1986 waren dann alle vier System versorgt, was zu beeindruckenden Verkaufszahlen führte. Im folgenden Jahr kam Elite auf weitere Plattformen wie Tatung Einstein, MSX und DOS. Letztere Version war die erste mit gefüllten Vektor-Grafiken.

Zu dieser Zeit gaben Braben und Bell ihre Pläne auf, einen 8-Bit-Nachfolger zu entwerfen, es kamen aber weitere Portierungen auf den Markt. Zwischen Ende der 80er und Anfang der 90er flog *Elite* auf den Atari ST, Amiga, Archimedes, NES und als *Elite Plus* auf VGA-fähige PCs.

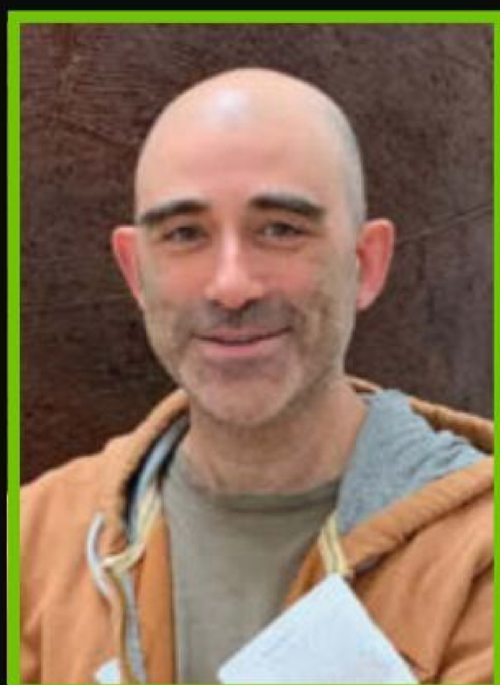
Trotz des zunehmenden Erfolgs ließen sich Bell und Braben fast zehn Jahre Zeit, bis sie *Elite 2* herausbrachten. Zu Beginn war das Spiel auf Amiga, Atari ST und PC eine Bug-Katastrophe. Die Grafik war deutlich besser, und auch spielerisch hatte sich ▶



ENTWICKLER-FRAGERUNDE

RICARDO PINTO BRACHTE *ELITE* AUF SPECTRUM UND CPC.

RG: Wie hat Taurus den Auftrag zur Portierung auf Spectrum und Schneider bekommen?
RP: Hauptsächlich, weil wir die technischen Möglichkeiten hatten. Wir erklärten, dass wir für die Planeten von *Elite* Technik nutzen würden, die wir für die großen Kreise des 3D-Vektor-Spiels *Gyron* entwickelt hatten – das überzeugte Firebird.



RG: Welche Arten von Code und Assets des Originals hattet ihr?
RP: Wir mussten komplett neu anfangen, weil Braben und Bell sehr abwehrend waren. Sie mussten uns aber das Grundsystem für die prozedurale Generierung der Planetensysteme geben, das hätten wir nie geschafft. Aber sie erklärten uns nicht, wie die Schiffe gebaut waren. Wir mussten sie vom Bildschirm kopieren!

RG: Wie unterschied sich die Entwicklung von der eines eigenen Spiels wie *Gyron*?
RP: *Elite* war frustrierender, da wir wollten, dass der Port wie das Original aussah – obwohl man auf dem Z80 anders arbeitete. Aber wir mussten diese Extrameile gehen, weil unsere Vorgesetzten auf die Originaloptik bestanden.



RG: Warum habt ihr eigene Missionen entworfen?
RP: Wir wollten etwas Eigenes implementieren. Tatsächlich haben wir einige eigene Verbesserungen eingebaut. Ich glaube, ich habe die Anzeige geändert, die verbündete Schiffe markierte. Letztlich haben wir das Ur-Design genommen und verbessert.

RG: Wie habt ihr sichergestellt, dass eure Missionen in die Open World passen?
RP: Ich glaube, die beiden Elemente sind sich nicht in die Quere gekommen. Unsere Aufträge starteten, wenn man an einen bestimmten Ort kam, sie wurden einfach in die Open World geschraubt.

RG: Wie war die Endphase der Entwicklung?
RP: Ich ließ die Frau eines Freundes nicht ins Büro, weil ich unsere Arbeit beschützen wollte! Aber wir haben ein paar videospielfremde Kumpels eingeladen. Wir haben ihnen das Spiel gezeigt und die Hälfte konnte nicht mal verstehen, was sie da sahen – für sie waren es nur ein paar Linien, die sich bewegten.

RG: Gab es große Probleme vor dem Release?
RP: Kurz vor Release entdeckten wir einen vernichtenden Bug und drehten natürlich durch. Wir fanden den Fehler in einer unserer Routinen, die Kreise zeichnete. Wir forschten tiefer und fanden heraus, dass er auftrat, wenn ein Planet an einer bestimmten Stelle auftauchte. Wir entfernten den Bug und veröffentlichten das Spiel.





vieles geändert. Beispielsweise konnte man nun auf den Planeten landen und von dort wieder starten. Doch eine Realismus-Idee ging nach hinten los: Da die Flugmechanik auf den Newtonschen Gesetzen beruhte, waren unfassbare Geschwindigkeiten möglich, wobei das Abbremsen genau so lange wie das Beschleunigen dauerte. In der Folge wurden viele Raumkämpfe zur Farce: Die Feinde rasten mit Zehntausenden von km/h Tempo aufeinander zu, hatten dann ungefähr eine Sekunde Zeit, Raketen oder Laser aufeinander zu feuern – und waren wenige Sekunden später schon wieder 500 oder 1.000 km voneinander entfernt. Bis zum nächsten Ein-Sekunden-Austausch konnten dann ein oder zwei Minuten vergehen …

Der nächste Teil, *Frontier: First Encounters*, wurde ohne Bells Mitwirkung entwickelt, da sich die beiden Kreativen heillos zerstritten hatten. Als neue Spielelemente gab es die Erfüllung profitabler Missionen und das Absolvieren von Events mit Preisgeld, etwa Weltraumrennen. Da *First Encounters* für den PC entworfen wurde, konnte es die Vorteile neuer Grafik-Hardware ausnutzen und so seine Vorgänger optisch nochmals deutlich überflügeln.

Auch wenn sich der dritte Teil gut verkaufte, markierte er das vorläufige Ende der Reihe. Doch 2012 unternahm Brabens Studio Frontier Developments eine Kickstarter-Kampagne für einen neuen, Multiplayer-fokussierten Teil. Nach weiteren Finanzierungsrunden erschien *Elite Dangerous*



» [Amiga] Auch in *Frontier: Elite 2* dockt der Autopilot für euch an.



» [PC] In *Elite Dangerous* solltet ihr das Training absolvieren.



» [PC] In *Frontier: First Encounters* durftet ihr über Planetenoberflächen fliegen.

»KURZ VOR RELEASE ENTDECKTEN WIR EINEN VERNICHTENDEN BUG UND DREHTEN NATÜRLICH DURCH.«

RICARDO PINTO

THARGON



schließlich 2014, stolze 30 Jahre nach dem ersten Teil. Aus dem Actionspiel mit Simulationselementen ist eine beeindruckende, aber auch schwer zugängliche echte Simulation geworden, die nicht weniger als die komplette Milchstraße abbildet. Neben der fantastischen Grafik ist die größte Neuerung der Fokus auf Online-Multiplayer. Später folgten Umsetzungen auf Mac, Xbox One und PS4; das Spiel (das ohne Monatsgebühr auskommt, aber in größeren Abständen kostenpflichtige Add-ons erhält) wird bis heute durch Updates mit neuen Features und Storylines erweitert.

Die Grafik des Ur-*Elite* mag aus heutiger Sicht nicht mehr begeistern, aber das Spiel selbst kann einen immer noch in seinen Bann ziehen. Die Lernkurve ist extrem steil, aber wenn ihr das erste Mal erfolgreich auf einer Raumstation gelandet seid (nur dort dürft ihr übrigens speichern …), fühlt ihr euch ungefähr so toll wie nach dem Legen eines schweren *Dark Souls*-Bosses! *



THARGOID



WURM LANDE-SCHIFF

SIDEWINDER



ELITE-GRUNDLAGEN

SO STEIGT IHR SCHNELL IM RANG AUF.

SCHLAU HANDELN

■ Der Trick ist, Technik teuer auf Agrikultur-Planeten zu verkaufen und deren billige Agrarprodukte auf Industrie-Planeten mit Gewinn anzubieten. Bedenkt aber, dass ihr Sprit für die Reisen zwischen den Welten bezahlen müsst.

ROUTEN-PLANUNG

■ Die galaktische Regierung hat sich zurückgezogen, es gibt also viele politische Strömungen. Auf Firmenplaneten verdient ihr nicht viel, seid aber sicher. Anarchistische Planeten bringen viel Profit, wenn ihr die Piraten überlebt.

WÄHLE DEINEN KAMPF

■ Durch Abschüsse steigt euer Rang. Aber ihr startet schlecht bewaffnet und mit wenig Energie. Abgesehen von Piraten, Polizei (wenn ihr gesucht werdet) und Thargoiden lassen euch andere Schiffe in Ruhe, solange ihr sie nicht angreift.



NÜTZLICHE UPGRADES

■ Eure Cobra Mk III ist anfangs schwach, durch zahlreiche Upgrades könnt ihr sie aber aufmotzen – genug Credits vorausgesetzt. Es gibt zusätzliche Energiespeicher, Raketen, eine vergrößerte Ladebucht und sogar einen Traktorstrahl.



KENNE DEINEN FEIND

■ Selbst mit bester Ausrüstung sind manche Gegner nur schwer zu schlagen. Jeder Abschuss zählt nur einfach, egal wie stark oder schwach euer Feind im Kampf war. Mit anderen Worten: Versucht, unterlegene Gegner in Reihe zu vernichten, und hütet euch vor starken.



KLASSIKER-CHECK

BATTLEFIELD 1942



Eine ganze Generation junger Männer kämpfte 1998 wieder an den Stränden der Normandie. Zumindest im Film, denn Steven Spielberg inszenierte im Blockbuster *Saving Private Ryan* nicht nur den blutigen D-Day überaus realistisch, sondern legte damit den thematischen Grundstein für das beliebte WWII-Subgenre der Egoshooter. Die hauseigene Software-Firma Dreamworks Interactive lieferte unter der Ägide von Spielberg selbst dann nur ein Jahr später mit *Medal of Honor* die spielerische Blaupause für das Genre.

Während *Medal of Honor* in den ersten Jahren die Charts dominierte, schickten sich ein paar Entwicklerkollegen an, die Krone der Zweiter-Weltkrieg-Shooter für sich zu beanspruchen. Das 2002 erstmals erschienene *Call of Duty* von Infinity Ward gehört mittlerweile zu den erfolgreichsten Serien überhaupt – bisher erschienen 19 Teile, allein bis 2010 erwirtschaftete die Marke über drei Milliarden US-Dollar. Dritter Mitbewerber im Bunde ist die vom schwedischen Team Digital Illusions CE (kurz DICE) entwickelte und von Electronic Arts vermarktete Serie *Battlefield* (bisher 13 Teile).

Während die Erstlinge von *Medal of Honor* und *Call of Duty* ihren Schwerpunkt auf die Kampagne legten und den Spieler in verschiedenen, teilweise geskripteten Missionen durch ausgewählte Alliierten-Einsatzgebiete hetzten, setzte *Battlefield 1942* voll auf die Multiplayer-Komponente. Entweder im lokalen Netzwerk oder per Online-Verbindung kämpften zwei Teams mit insgesamt bis zu 64 Mitspielern auf über einem Dutzend Schlachtfeldern um die Vorherrschaft. Fehlende Teamkollegen konnten von der KI übernommen werden. Bei den 3D-Schlachtfeldern standen beispielsweise Kursk, Tobruk, Omaha Beach, Iwo Jima, Midway, die Schlacht in den Ardennen oder Market Garden zur Wahl.

Der Spieler konnte sich nicht nur auf die Seite der Alliierten oder Achsenmächte schlagen, sondern hatte auch, und das war damals ein Novum, die Option, eine von fünf Klassen zu spielen. Je nach gewähltem Typ hatte man eine andere Bewaffnung – und im Grunde eine andere Aufgabe. Für den Aufklärer gab's ein Sniper-Gewehr, selbstverständlich mit Fernglas, für den Panzerabwehrspezialisten eine Panzerfaust, für den Sturmtrupp-Infanteristen eine Maschinenpistole. Der Sani hatte ein paar Extra-Bandagen im Gepäck.

Zusätzlich gab es verschiedene Installationen und jede Menge Fahrzeuge, die von den Spielern für die Gefechte genutzt werden konnten. Beispielsweise fest montierte MGs in Bunkern oder hinter Sandsäcken, dicke Geschütztürme in Strandnähe oder Flakkanonen auf einem Flugzeugträger. Dazu kamen Panzer, Kettenfahrzeuge, Landungsboote und sogar Flugzeuge.

Einige der Fahrzeuge boten Platz für mehrere Spieler – so konnte man als ganzer Trupp im Landungsboot unterkommen und vom Fahrer am Strand abgesetzt werden (mit der Gefahr, dass ein Gegner in einem Geschützturm oder einem Bomber das Boot samt Besatzung in die Luft sprengte). Gerade das „Nachschub-Ticketsystem" machte Laune: Jeder getötete Akteur verbraucht ein „Ticket", um neu ins Spiel zu kommen, doch der Vorrat ist endlich (Sanitäter können ohne Ticketverlust wiederbeleben). Hat man zudem weniger kontrollierte Flaggen als der Gegner, tickern die Tickets von allein runter.

Der Traum vom digitalen Schlachtfeld mit dem virtuellen Zusammenspiel von Unterstützungseinheiten, Artillerie, Fahrzeugen und Infanterie wurde erstmals wahr – und entpuppte sich nicht nur als Kassenschlager, sondern wurde dank jeder Menge Add-ons und Mods auch zum Liebling auf LAN-Partys. Viele der in *Battlefield 1942* erfolgreich eingesetzten Mechaniken wurden dann auch umgehend vom Mitbewerb übernommen. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Schwerpunkt Multiplayer

Ein brillanter Schachzug: Statt einer mehr oder weniger fetzigen Einzelspieler-Kampagne setzte DICE mit *Battlefield 1942* komplett auf den Mehrspielermodus mit bis zu 64 Akteuren und innovativem „Ticket-System". Dazu gab's LAN, Internet und Erstellung des eigenen Spielmodus. Man wählte die Zahl der Mitstreiter, die Gefechtskarte und den Spieletyp (wie Co-op, Capture the Flag oder Deathmatch). Solo lässt sich *BF1942* zwar auch spielen, aber die Bots ersetzen bei Weitem keine Menschen.

DEFENSIV-STRATEGIE



Beach Head lässt grüßen

Überall auf den Karten sind feste Verteidigungsanlagen installiert, die man als Spieler besetzen und vor allem bedienen kann. Beispielsweise gibt es auf der D-Day-Karte dicke Geschütze und MG-Nester, die von den Teamkollegen bemannt werden können. So groß die Feuerkraft auch ist – das Problem: Es ist eine stationäre Position und verwundbar durch Angriffe aus der Luft oder Sniper-Feuer. Dennoch lohnt es sich meist, als Team einige Mitstreiter an solchen Positionen in Reserve zu halten.

DIE QUAL DER WAHL



Die Rolle, die ich spiele

Ein Hauch von Rollenspiel weht über das Schlachtfeld. Auch ohne Erfahrungspunkte. Denn gut eingespielte Teams suchen sich eine bunte Mischung aus verschiedenen Rollen aus, um sich gegenseitig schlagkräftig zu unterstützen. Klar, jeder schießt gerne mit der Panzerfaust, und niemand will Bandagen rumschleppen. Aber gerade die Sanitäter können den Unterschied zwischen Verlust und Sieg ausmachen. Eine gut aufeinander abgestimmte Rollenverteilung ist also tatsächlich schlachtentscheidend.

NICHTS FÜR HISTORIKER



Informationen und Übersicht

Vor dem Match gibt es eine Zusammenfassung über die zu spielende Karte, die Einheiten von Achsenmächten und Alliierten (die je nach Karte und Location unterschiedlich ausfallen können), und vor allem dazu, um welchen Kartentyp es sich handelt. Besonderheiten wie unterschiedliche Ansichten oder die Möglichkeit von Friendly Fire sowie Strafen werden ebenfalls angezeigt. Mit den historischen Vorlagen hat das alles wenig zu tun, aber es geht eben um den Spielspaß, nicht um eine Geschichtslektion.

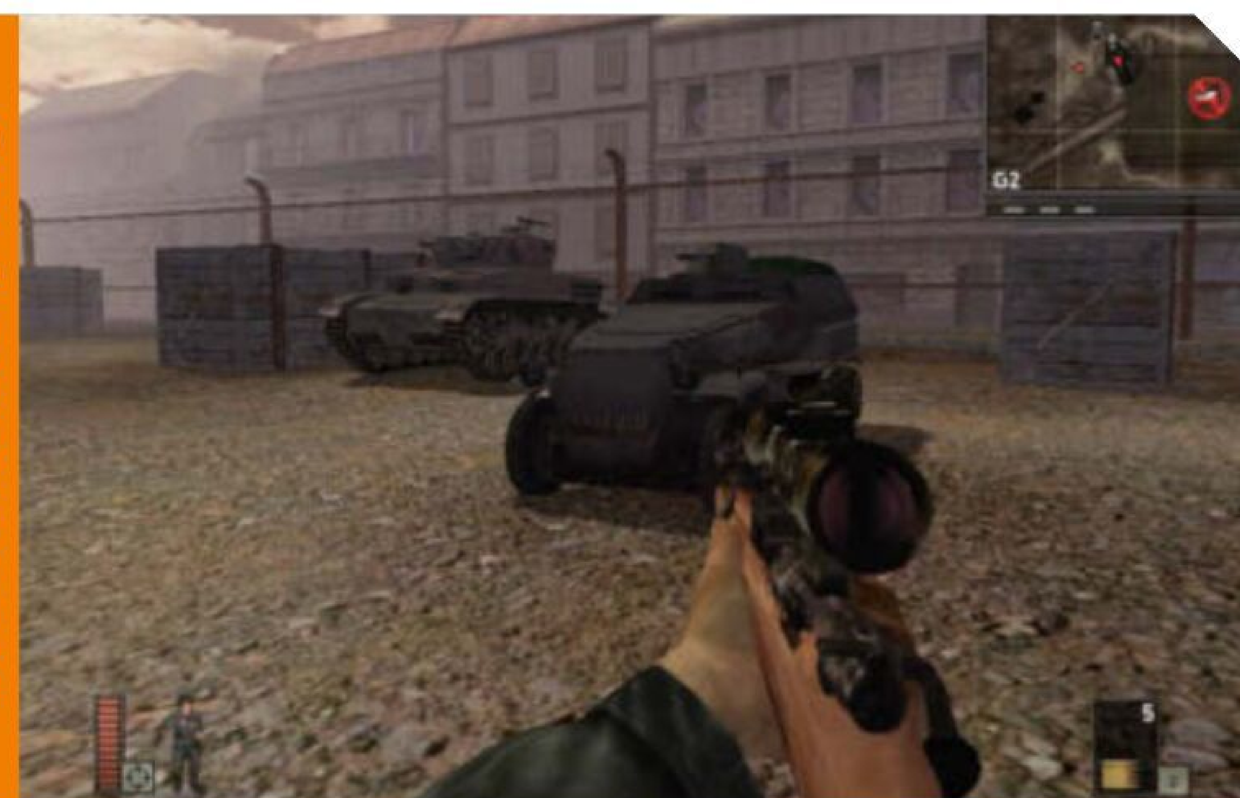
WO BIN ICH?



Orientierung leicht gemacht

Auch wenn die Landkarten recht einfach gestrickt sind, sind sie durch ihre Größe (auch die Flugzeuge brauchen ja etwas Raum zur Entfaltung, bevor der „Kehre zurück in 10 … 9 … 8 …"-Countdown erscheint) sowie die Anzahl der Spieler und Objekte teilweise sehr unübersichtlich. Für die bessere Orientierung wird dauerhaft eine kleine Minimap eingeblendet, die sich auf Knopfdruck halb transparent über das eigene Sichtfeld legen lässt. Hier sind die eigene Position, feindliche Einheiten und Ziele zu sehen.

PARKPLATZ-STAU



Fahrzeuge in rauen Mengen

Auf den Landkarten parken jede Menge Fahrzeuge. Je nach Map sind das Flugzeuge, Panzer oder Transporter. Diese Parkplätze sind Magneten für Spieler, die sich hier gerne ballen, und eignen sich gut für einen Hinterhalt. Die Transporter sollte man nicht geringschätzen; sie dienen dazu, schnell mehrere eigene Spieler über die Karte zu transportieren. Wer das clever ausnutzt, taucht mit einem kampfstarken Stoßtrupp im Rücken des Gegners auf und holt sich eine schlecht verteidigte Flagge.



FAKTEN

» PLATTFORM: PC (WINDOWS)
» PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS, INC.
» VERÖFFENTLICHT: 2002
» GENRE: FPS/ONLINE

Was die Presse sagte …

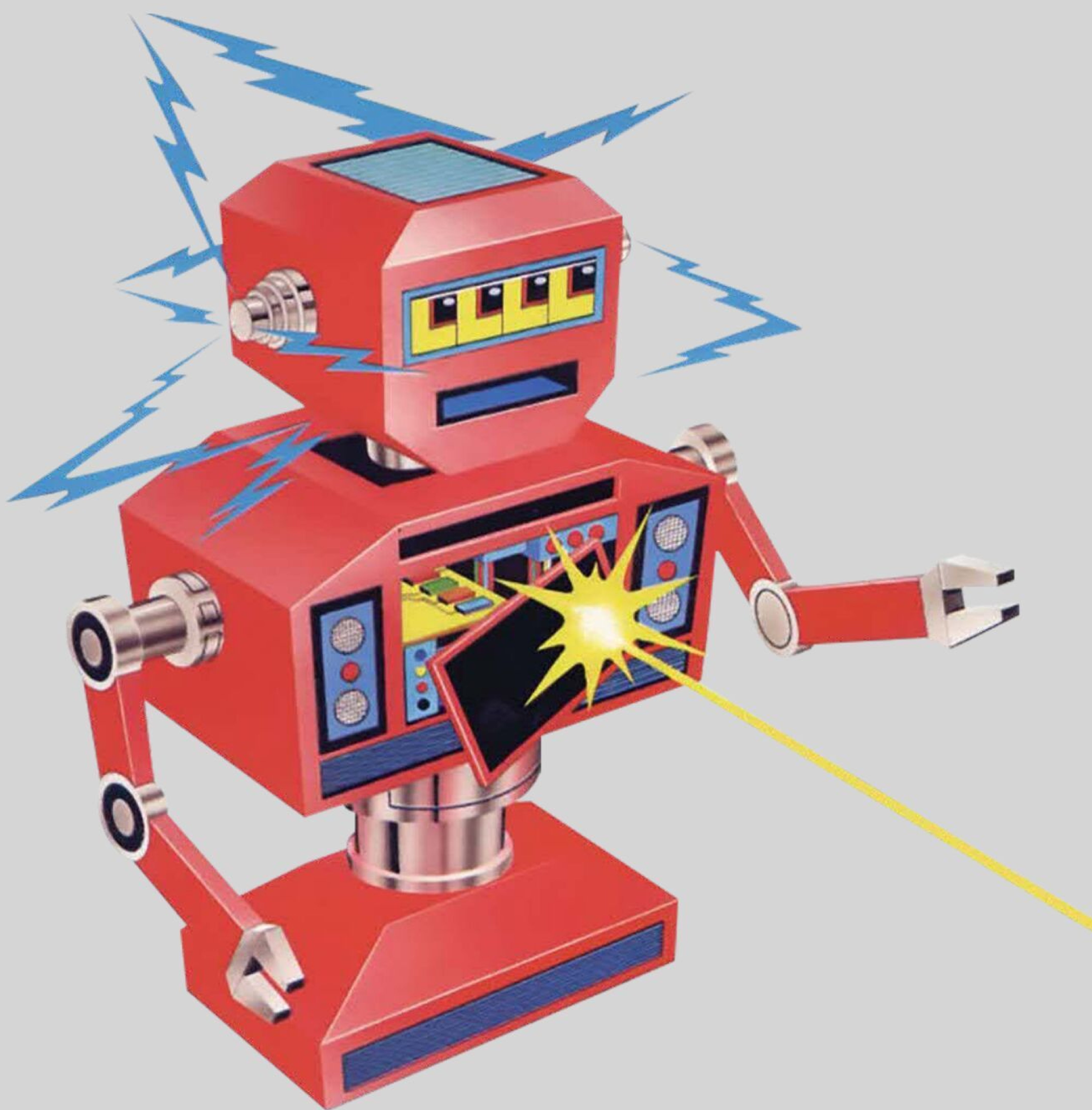


PC Games, 11/2002: 87%
„Seit dem Urahn *Team Fortress* hat mir die Multiplayer-Flaggenhatz nicht mehr so viel Spaß gemacht! Egal, ob ich mit einem Tiger-Panzer über Schützengräben rumple, als Heckschütze in einer japanischen Val sitze oder als Sani Verwundete heile: Bei der riesigen Auswahl an Waffen, Fahrzeugen und Maps ist für jeden etwas dabei." *(Rüdiger Steidle)*

GameStar, 10/2002: 90%
„*Battlefield 1942* ist einfach Wahnsinn! Ich habe sogar Spaß, wenn ich auf die Spieler warte, die sich in die Partie einklinken. Da kann ich nämlich schon mal mit meinem Sherman-Panzer auf der Map rumtuckern. Richtig spannend geht es dann mit bis zu 64 Teilnehmern zur Sache: Bei hauchdünnem Punktevorsprung des Gegners kann jede Bewegung über Sieg oder Niederlage entscheiden." *(Patrick Hermann)*

Was wir denken

Vor allem im lokalen Netzwerk ist das virtuelle Multiwaffensystem-Scharmützel noch vergnüglich, genügend Mitspieler vorausgesetzt.



EXPERTENWISSEN

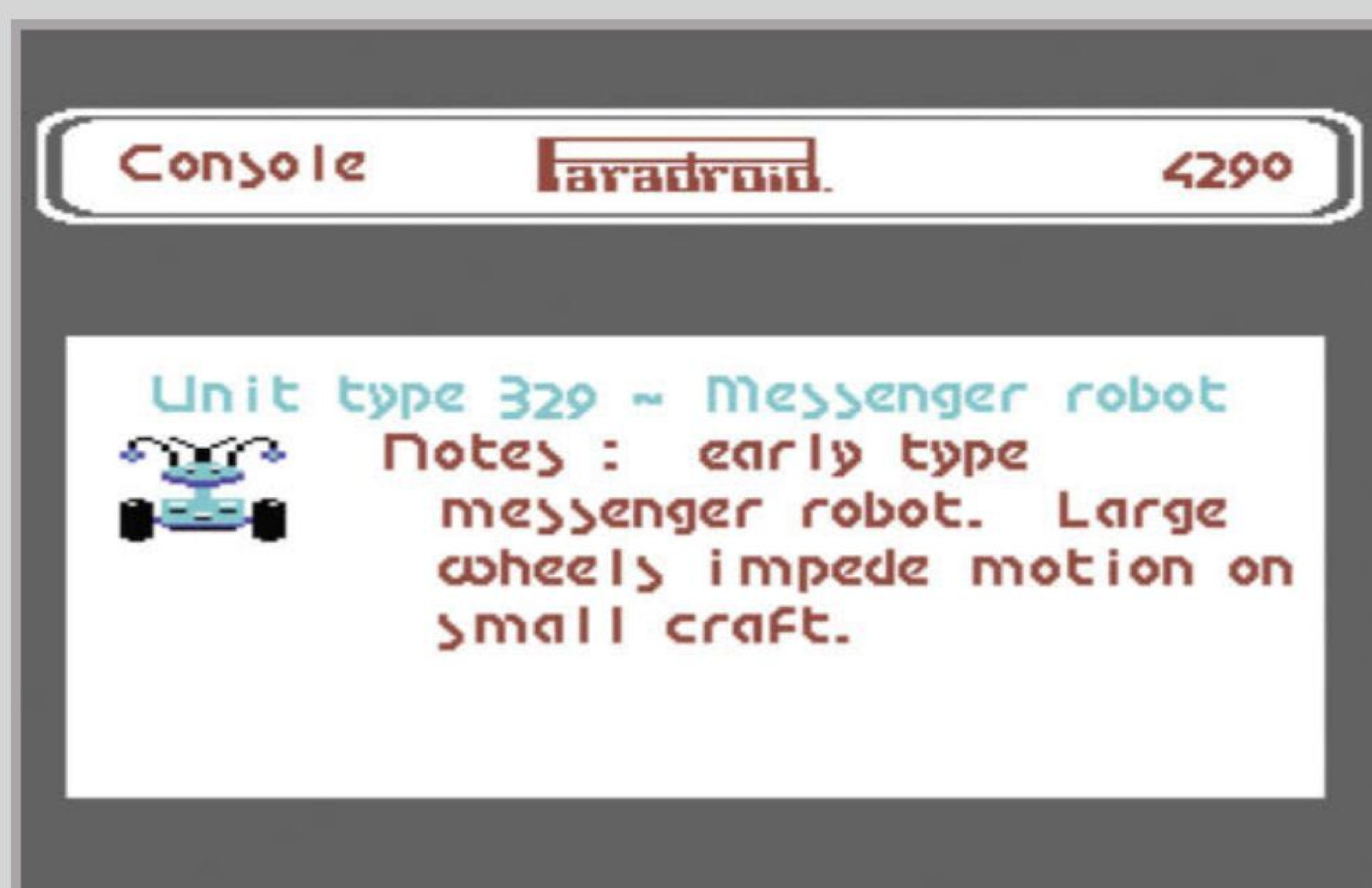
Paradroid

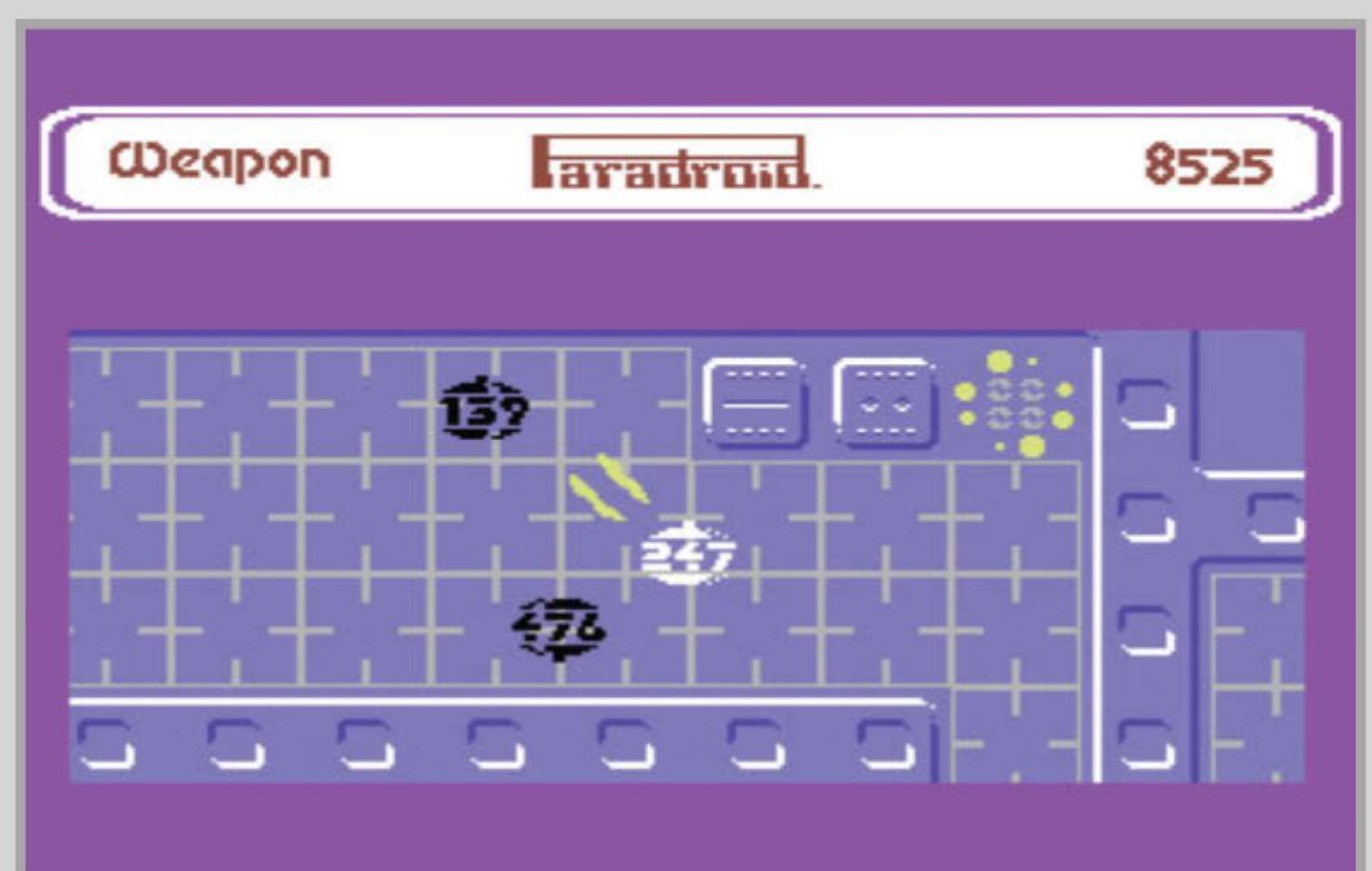
IM KLASSIKER VON GRAFTGOLD BRAUCHT ES GESCHICK, STRATEGISCHES DENKEN UND EINEN KÜHLEN KOPF UNTER ZEITDRUCK. ANDREW BRAYBROOK BLICKT ZURÜCK AUF SEINEN 80ER-HIT UND DESSEN SPÄTERE ITERATIONEN.

P*aradroid* steckt voller Widersprüche. Es ist ein Shoot-em-up, aber Schießen ist selten die beste Option. Es ist ein Arcade-Titel, erfordert aber sowohl Köpfchen als auch Reflexe. Und trotz seiner spielerischen Tiefe wurde das Konzept an nur einem Abend ausgeklügelt, wie Andrew Braybrook verrät.

Es begann mit einem harten Tag im Büro. Der Grund dafür war die Anweisung von Graftgold-Gründer Steve Turner, ein Spiel mit süßen Robotern in einem Hightech-Setting zu erfinden. „Ich gab auf und ging wie immer um 17 Uhr. Doch mein Hirn lief noch auf Hochtouren. Ohne den Zwang, Süßes mit Hightech zu verbinden, strömten die Gedanken nur so aus mir heraus. Ich schrieb sie zu Hause auf den heute berühmten blauen Zettel. Darauf steht der Großteil des *Paradroid*-Designs.

Die ersten Worte auf dem Papier: „Süß und Hightech passt nicht zusammen." Als wollte er den Punkt unterstreichen, baute Braybrook ein Fadenkreuz ein. „Ich probierte zwei Typen aus", erklärt Braybrook. „Das erste war beim Bewegen inaktiv. Zum Zielen blieb man still und hielt den Feuerknopf. Doch so auf ▶



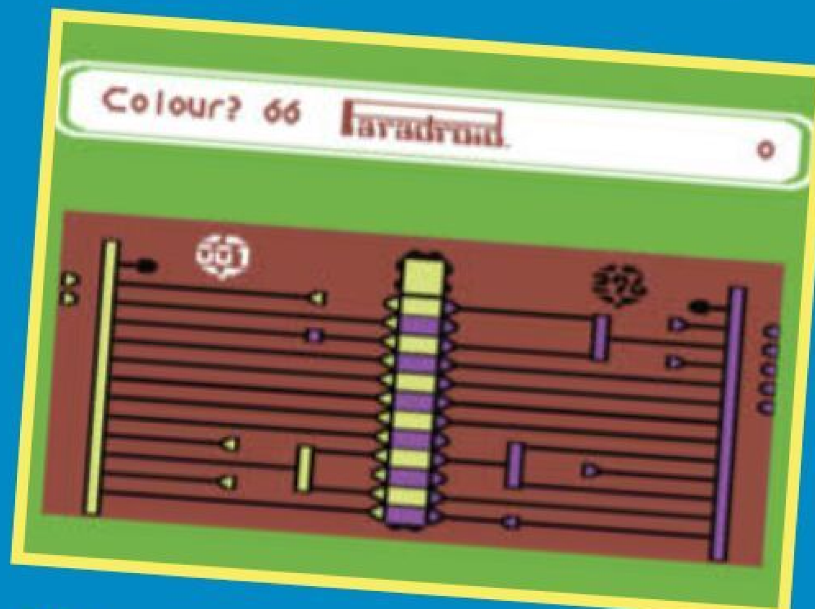


DROIDEN-POWER

Meistert Andrew Braybrooks C64-Klassiker!

HOCHLEVELN

■ Übernehmt schrittweise bessere Droiden, indem ihr ihre Schaltkreise überlastet. Wagt euch jedoch nicht an Feinde, die deutlich stärker sind. Wählt für das Übernahme-Minispiel die leichtere Startposition und nutzt die Eigenheiten der Schaltkreis-Typen.





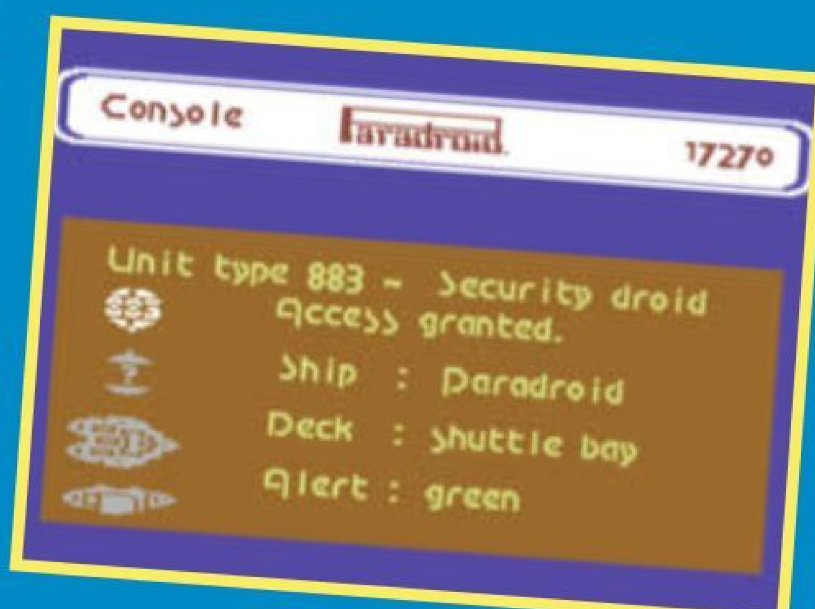
AUFLADEN ODER ABFLUG

■ Leert sich die Batterie eines gekaperten Droiden, verliert ihr die Kontrolle über ihn. Bei knapper Energie habt ihr drei Optionen: Findet schnell eine Ladestation, sucht eine neue Hülle oder kehrt zurück zur letzten Maschine, die ihr zuvor übernommen hattet.

KAMPF ODER FLUCHT

■ Schießt schwächere Gegner ab und spart euch so das Übernahme-Spiel. Kommt jedoch ein Gegner mit deutlich höherer Nummer um die Ecke, sucht Deckung und flieht schnell zum Ausgang des Raums oder Korridors, bevor ihr in Stücke geschossen werdet.





AUF DEM SCHIRM

■ Computerterminals sind sehr nützlich. Darauf findet ihr Karten des aktuellen Decks und des ganzen Schiffs sowie eine Anzeige, wie viele Droiden es im aktuellen Level gibt. Ihr könnt euch auch nur einloggen, damit das Spiel pausiert.

AUFZUG UM AUFZUG

■ *Paradroid* umfasst acht große Raumschiffe. Manche Räume haben Aufzüge zu anderen Decks. Ihr könnt damit fahren, ohne die Gegner darin auszuschalten. Ihr müsst sie aber besiegen, um den Transporter aufs nächste Schiff zu aktivieren.

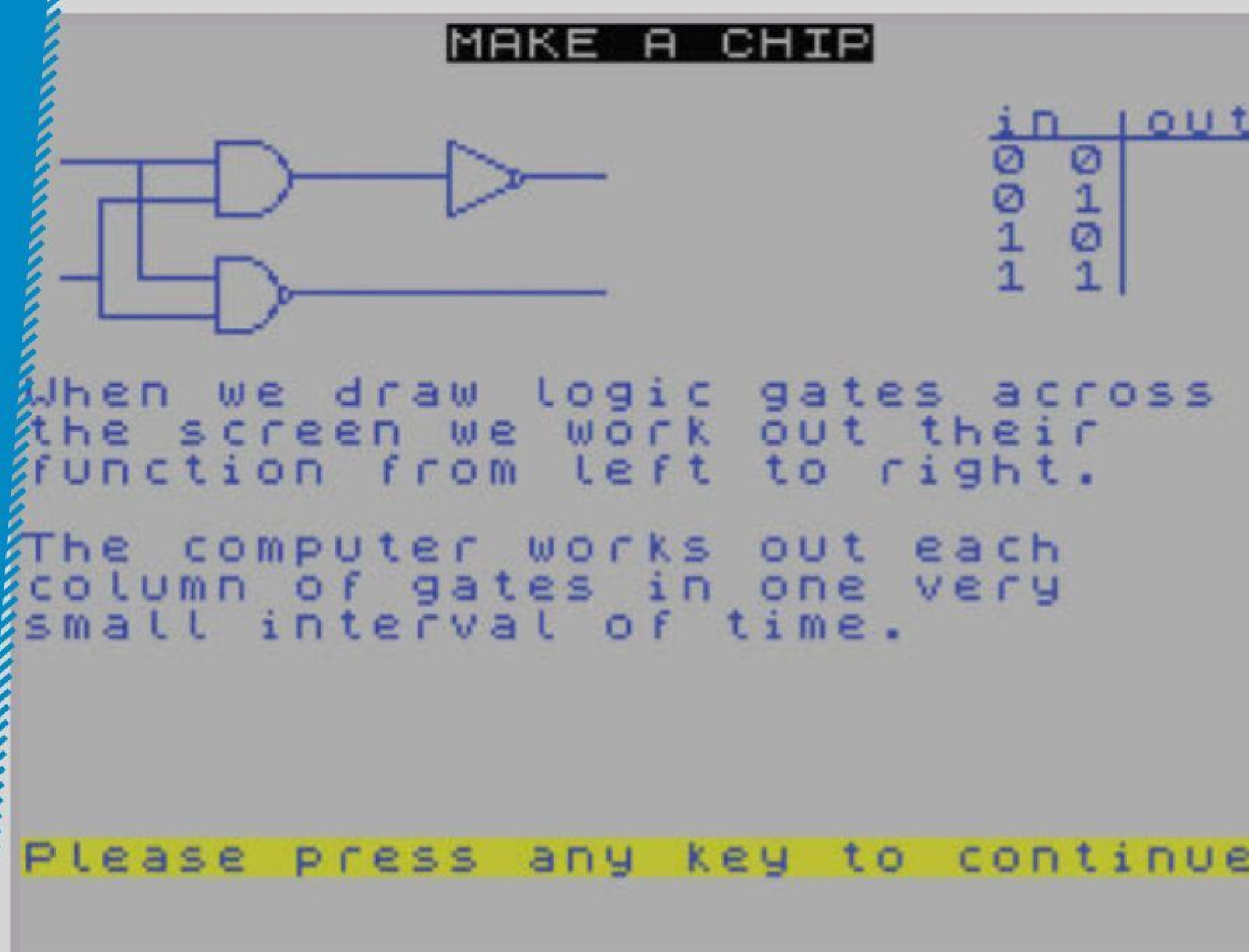




BONUSPUNKTE

■ Ihr erhaltet 500 Punkte für ein von Feinden gesäubertes Deck und 2.000 für ein ganzes Schiff. Feinde schnell zu besiegen löst einen grünen Alarm aus, der darauf gelb und schließlich rot wird – das bringt jeweils 5, 10 und 25 Punkte pro Sekunde.

> »OHNE DEN ZWANG, SÜSSES MIT HIGH-TECH ZU VERBINDEN, STRÖMTEN DIE GEDANKEN NUR SO AUS MIR HERAUS.«
>
> ANDREW BRAYBROOK



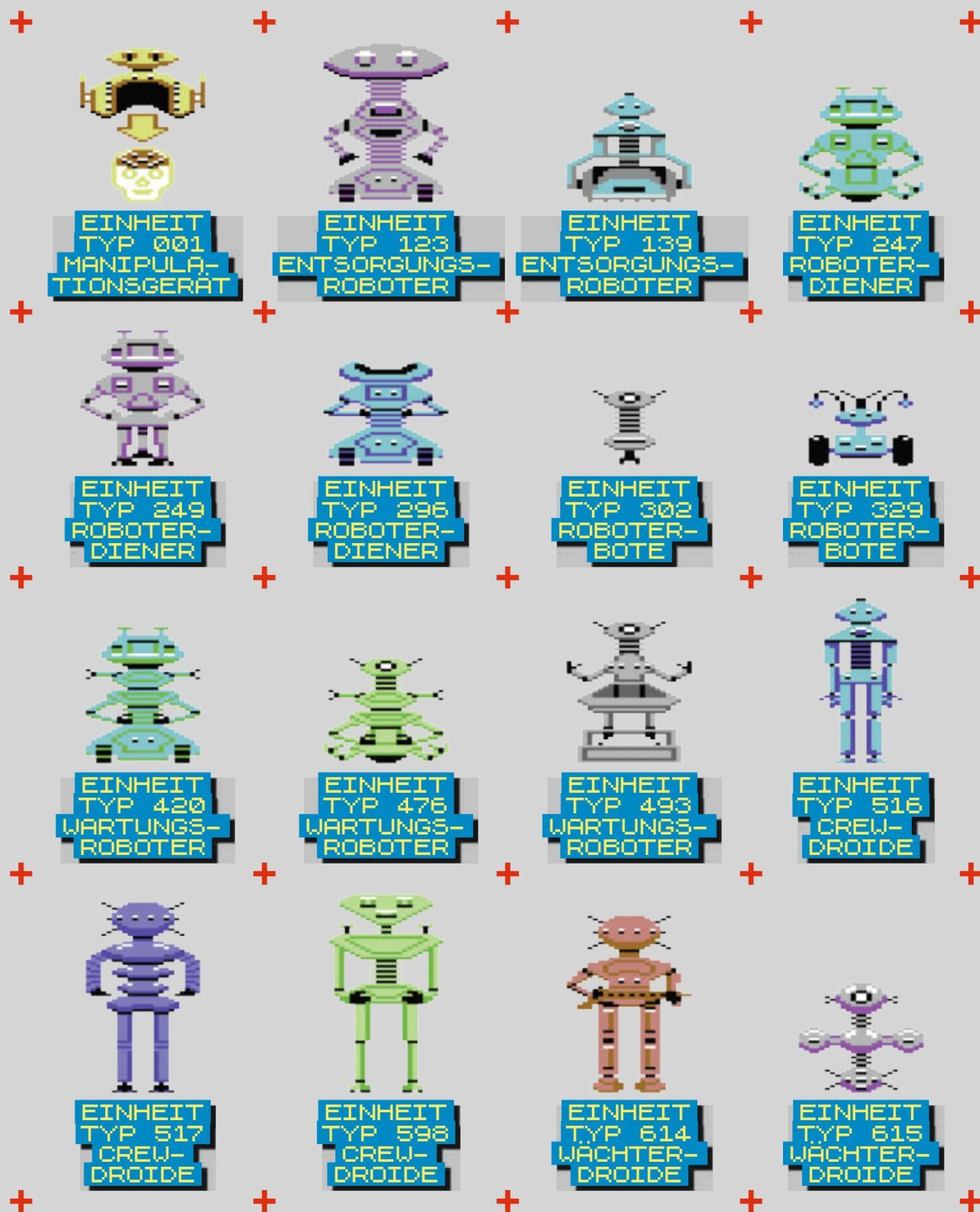
» [ZX Spectrum] Diese Schaltkreis-Software inspirierte das Transfer-Spiel von *Paradroid*.



» [C64] Die Feinde und der Transfer sind in der *Competition Edition* schneller.



» [C64] Ursprünglich gab es Wände im „Blaupausen"-Stil und ein Fadenkreuz in *Paradroid*.





» *Paradroid*-Schöpfer Andrew Braybrook arbeitet momentan an einem Arcade-Shooter, den er nur „the game" nennt.

▶ bewegliche Roboter zu zielen war schwierig, und der Spieler war dabei verwundbar. Das zweite schwebte vor dem Spieler. Je schneller er war, desto weiter zielte es. So musste man sich aber auf den Feind zubewegen, was selten eine gute Idee ist."

Widerwillig verwarf Braybrook das Fadenkreuz. Die Roboter, die der Spieler mit seinem Manipulationsgerät 001 kaperte, feuerten nun stets in die Bewegungsrichtung. Außer im Laser-Modus: Bei gedrücktem Feuerknopf löste man Schüsse mit der Bewegung des Joysticks in die acht Richtungen aus. „Das war etwas ausgeklügelter und effektiv gegen einfache Droiden. Doch die großen Droiden waren von den kleinen Lasern unbeeindruckt. Immerhin kannst du so beim Abhauen vor ihnen nach hinten feuern. Du läufst zwar weg, aber mit Würde!"

Auch tauschte er die flachen blauen Wände gegen Varianten mit Konturen aus. „Meine diagonalen Linien erzeugten optische Illusionen, besonders in der Schiffsseitenansicht", seufzt Braybrook. „Ich wollte mit flächigen Farben einen Blaupausen-Look erreichen, aber das sah mir zu flach aus." Er nutzte nun Basreliefs,

UPGRADE-ZEIT

Wie Braybrook und andere seinen Hit verbesserten.



PARADROID COMPETITION EDITION

■ Erschien 1986 gemeinsam mit *Uridium Plus* rechtzeitig zu Weihnachten und wurde als „ultra-flüssige superschnelle Version" beworben. Anders als bei *Uridium Plus* wurden keine Mechaniken oder Levels hinzugefügt.



HEAVY METAL PARADROID

■ Mit dieser Version wollte Braybrook den für *Morpheus* entwickelten neuen Grafikstil testen. Die Schiffshüllen sehen solider aus. *Heavy Metal Paradroid* ist genauso schnell wie die *Competition Edition*.



PARADROID 90

■ Eine inhaltlich erweiterte Adaption des Originals für Amiga und ST. Die grafisch verbesserten Levels scrollen anders als im Original nur vertikal, es gibt nun Piraten sowie Graftgold-Schlüssel, die ein geheimes Schiff freischalten.

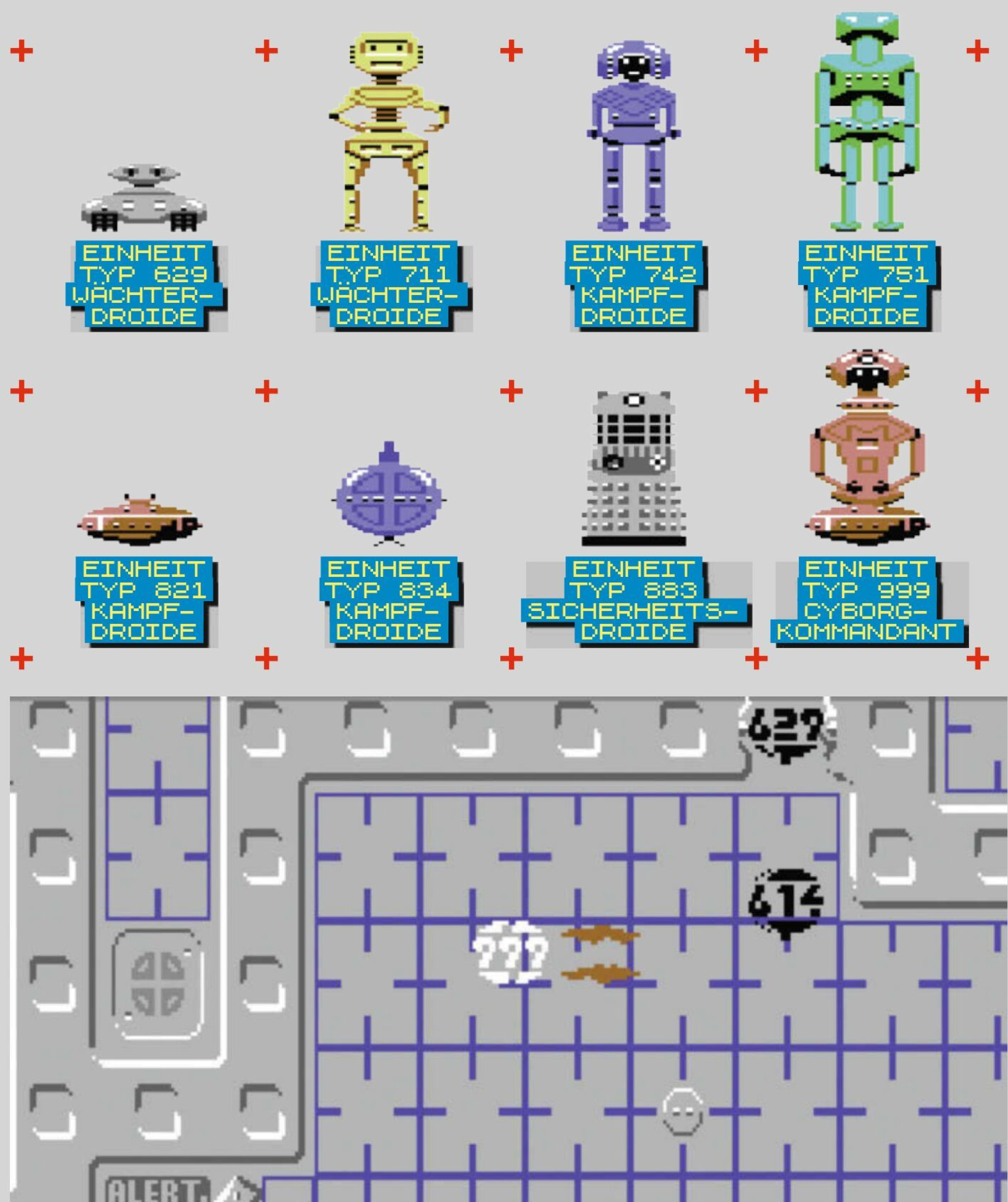


PARADROID 2000

■ *Paradroid 2000* wurde an Coin-Age Ltd. lizenziert und ist vor allem *Paradroid 90* mit etwas höherer Auflösung und anderer Farbpalette. Dazu kommen neue Grafikeffekte und (undokumentiert!) die freie Wahl des Start-Levels.

»DIE DIAGRAMME BRACHTEN MICH AUF DIE IDEE, KOMPONENTEN AUF ZWEI SEITEN MIT EINER LEISTE ZU VERBINDEN. ZWEI GEGNER SOLLTEN DANN UM DIE KONTROLLE KÄMPFEN.«

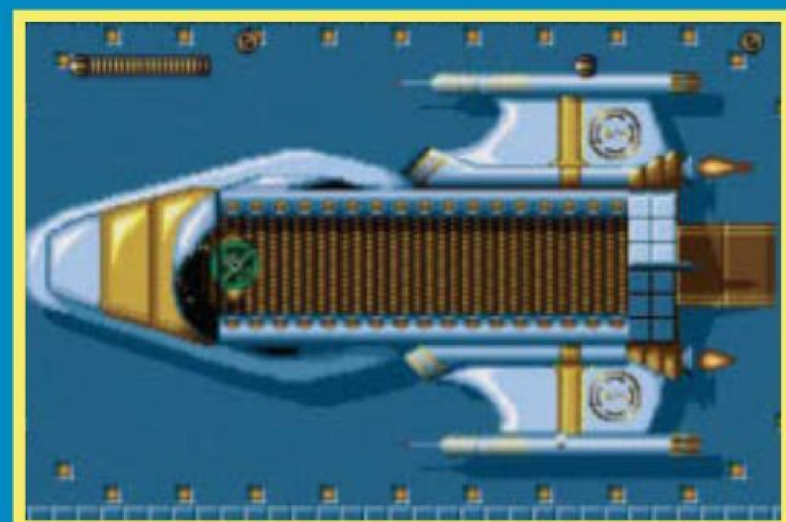
ANDREW BRAYBROOK



damit die Wände mehr hervorstanden, musste aber alle Grafiken überarbeiten.

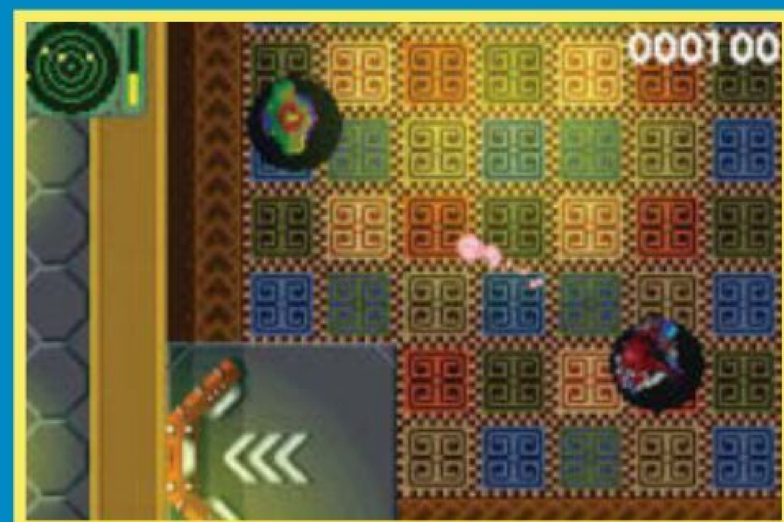
Beim „Cheese-Modus“ von *Paradroid* nutzte Braybrook Code aus seinem vorigen Spiel. „Der stammt noch aus *Gribbly's Day Out*. Auch im Pause-Modus sollten Gribbly und Co. sich bewegen. Der Cheese-Modus aber hielt die Animationen an, damit man Fotos machen kann. Gribbly lächelte sogar in den Bildschirm. Sagen Leute überhaupt noch ‚Cheese' beim Fotografieren?“

Viel wesentlicher für *Paradroid* war das Transfer-Minispiel, um andere Roboter zu übernehmen. Die Inspiration dafür lieferte eine Schaltkreis-Software. Steve Turner schlug vor, ein Logikpuzzle basierend darauf zu machen. „Die Diagramme brachten mich auf die Idee, Komponenten auf zwei Seiten mit einer Leiste zu verbinden. Zwei Gegner kämpfen dann um die Kontrolle über das Roboterhirn“, führt Braybrook aus. Das Konzept war für ihn direkter und einfacher, als mit den Komponenten Elektronik-Puzzles zu lösen. „Eine der beiden Bildschirmseiten konnte jedoch deutlich im Vorteil sein, daher hat der Spieler zu Beginn des Minispiels die freie Wahl, welche er nimmt.“ ▶



PARADROID (PC ENGINE)

■ Die Fassung für PC Engine wurde fertiggestellt, erschien jedoch infolge des Zusammenbruchs von Hewson Consultants nie. Sie ähnelt *Paradroid 90*, hat jedoch ein anderes Transfer-Spiel und Zwei-Spieler-Koop.



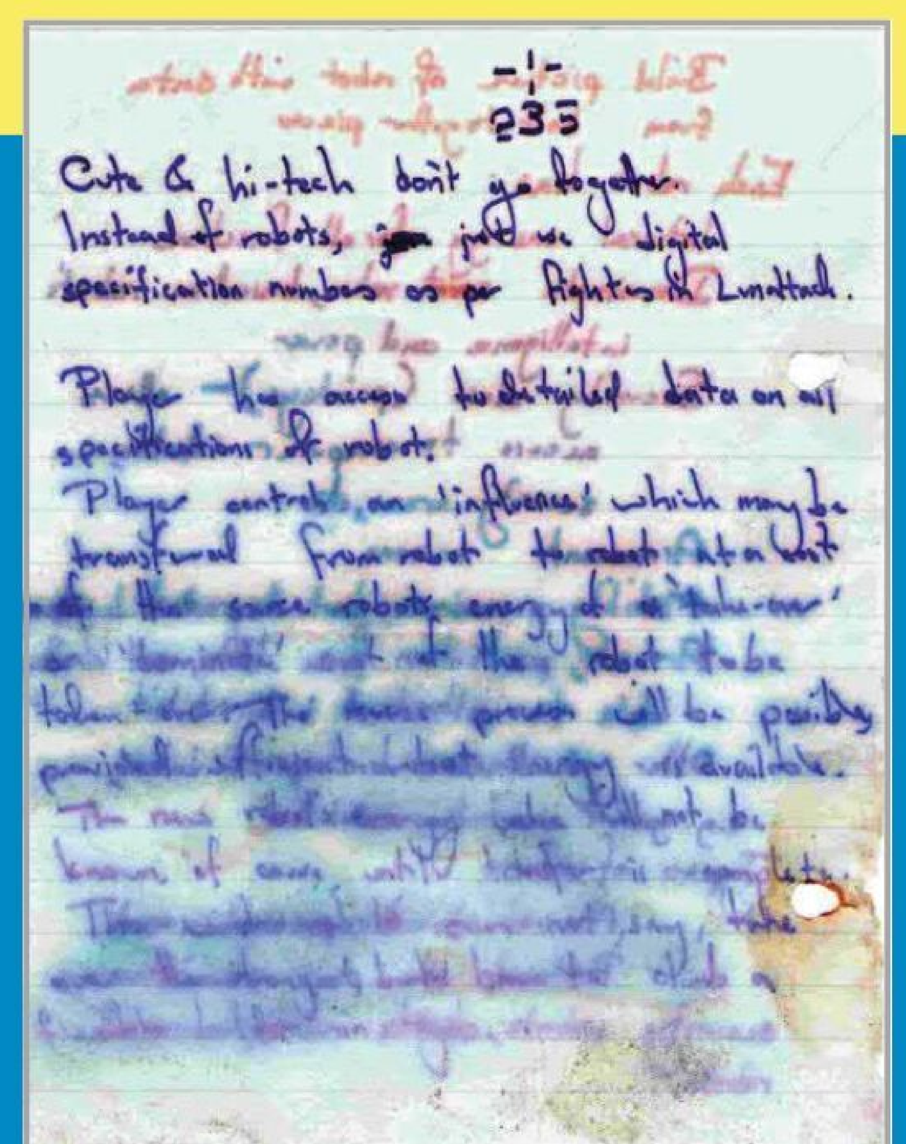
PARADROID (GBA)

■ Die GBA-Version repliziert das Original genau, mit wenigen Ausnahmen: Die Laser mancher Droiden müsst ihr durch Rotieren umlenken, und Transfer-Patts werfen euch aus dem aktuellen Roboter. Ansonsten spielt sie sich identisch.



PARADROID 3

■ Es ist unklar, wie weit *Paradroid 3* für den GBA gedieh. Ein Werbevideo vermittelt einen Eindruck, was hätte sein können: Es zeigt ein kleines Manipulationsgerät in Spinnenform und die Rückkehr des Fadenkreuzes.


Cute & hi-tech don't go together.

» **Das Designdokument für Paradroid entstand an einem einzigen Abend.**


» [Amiga] *Paradroid 90* ist letztlich nur eine aufgehübschte Fassung.



» [GBA] Der Publisher von *Paradroid* (GBA) wollte, dass das Spiel ein düsteres, blutbespritztes Aussehen hat.

ENTWICKLER-FRAGERUNDE

JOHN MCMURRAY

ZU SEINEM UNVERÖFFENTLICHTEN *PARADROID* FÜR GBA.



RG: Bist du ein Fan des originalen *Paradroid*?
JM: Ich schätze *Paradroid* sogar noch mehr als *Uridium*. Es war noch mehr „Spiel". Allein das Minispiel in *Paradroid* war phänomenal mit seiner taktischen Wahl für eine Seite. Das Gameplay selbst war einfach brillant.

RG: Was steckt hinter dem neuen Look des GBA-*Paradroid*?
JM: Wir hatten gewisse kreative Differenzen. Ich glaube, Jesters Project Manager Col Rogers konnte mich nicht besonders leiden. Wir stritten uns wegen des Spiels. Ich wollte, dass es dem Original mehr ähnelt, und er meinte, Jester will Blut.

RG: Wie hat sich das auf die grafische Gestaltung ausgewirkt?
JM: Es gab Blut auf dem Boden und die Level waren alle schmutzig und abgeranzt. Jester wies uns an, aus dem ersten Roboter – dem Manipulationsgerät – ein Alien zu machen. Niemand denkt bei *Paradroid* an so etwas. Lustig daran: Durch die Nummer 001 wirkte der Roboter damals fast, als hätte er Augen. Das verlieh ihm etwas Charakter – aber Jester wollte nur alles auf düster trimmen.

RG: Was hat Jester dazu bewogen?
JM: Ich glaube, sie wollten Jugendliche ansprechen. Besser wäre wohl gewesen, es bei der Zielgruppe der 30-Jährigen zu vermarkten. Aber es war das Geld von Jester und sie haben uns dafür bezahlt, ich kann mich also nicht beschweren.

RG: Worin unterschied sich die GBA-Version noch von Braybrooks Original?
JM: Man konnte speichern, weil es ungefähr neun Schiffe gab, allesamt ziemlich groß. Das war etwas zu viel, um es in einem Rutsch zu spielen.

RG: Was hast du getan, als Jester das Geld ausging?
JM: Ich habe die GBA-Version in Deutschland so ziemlich fertiggestellt. Sie ging durch die Zertifizierung bei Nintendo. Das war es dann mit meiner Videospiel-Karriere. Ich fing mit der Familienplanung an und fand meine neue Arbeit sehr spannend.

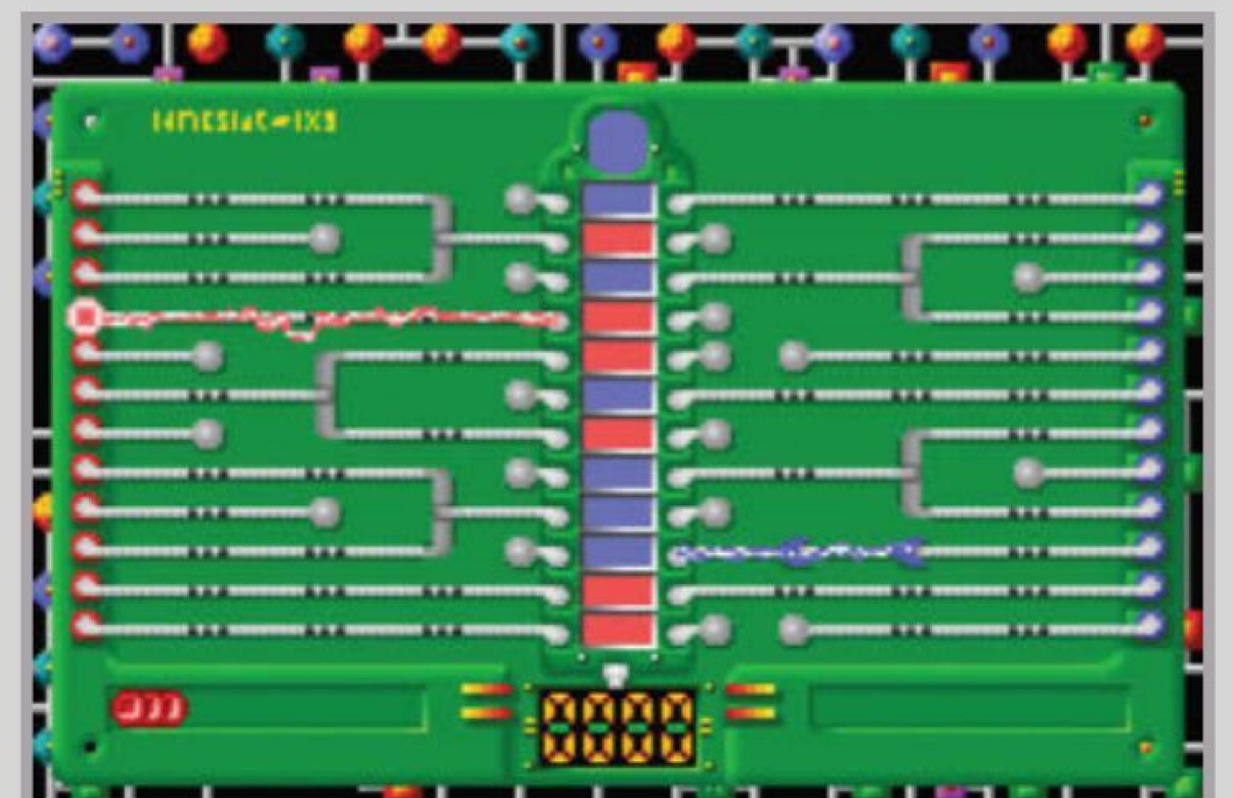
RG: Spielst du noch hin und wieder deine *Paradroid*-Version?
JM: Ich habe sie nicht mehr. Bei unserem Umzug nach England hat meine Frau ein Kabel herausgezogen und es dabei irgendwie geschafft, meiner Festplatte und meinen Backups einen Kurzschluss zu verpassen.

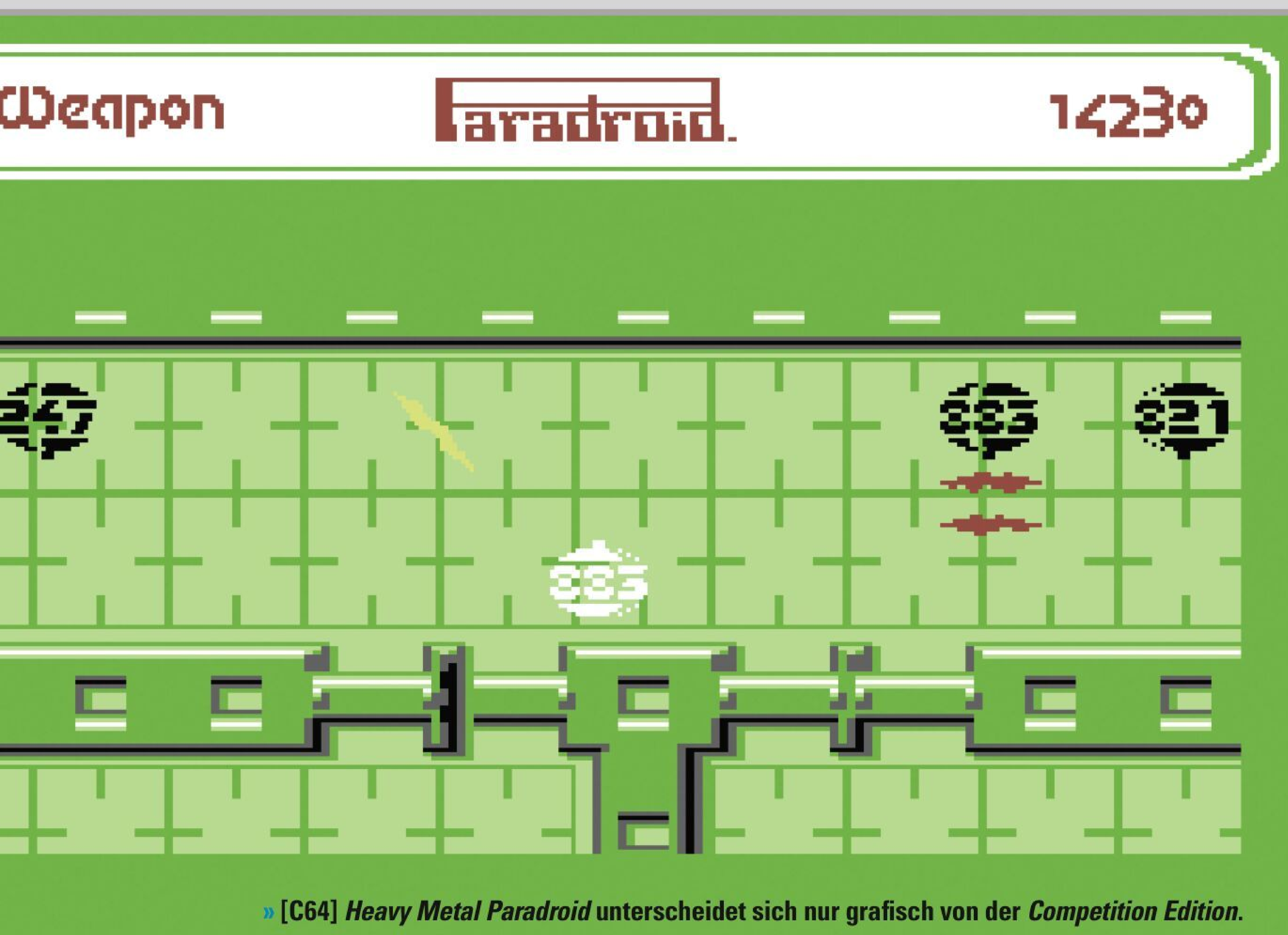
RG: Was weißt du über den eingestellten Ego-Shooter *Paradroid 3*?
JM: Wir arbeiteten einige Zeit an einem *3D-Paradroid*. Ich glaube, es hatte eine 3D-Engine; das war im Grunde der Versuch, eine Tech-Demo zu verkaufen. Der GBA konnte 3D, aber war nicht darauf ausgelegt.



» [C64] Vor *Morpheus* verfeinerte Braybrook seinen neuen Grafikstil mit *Heavy Metal Paradroid*.

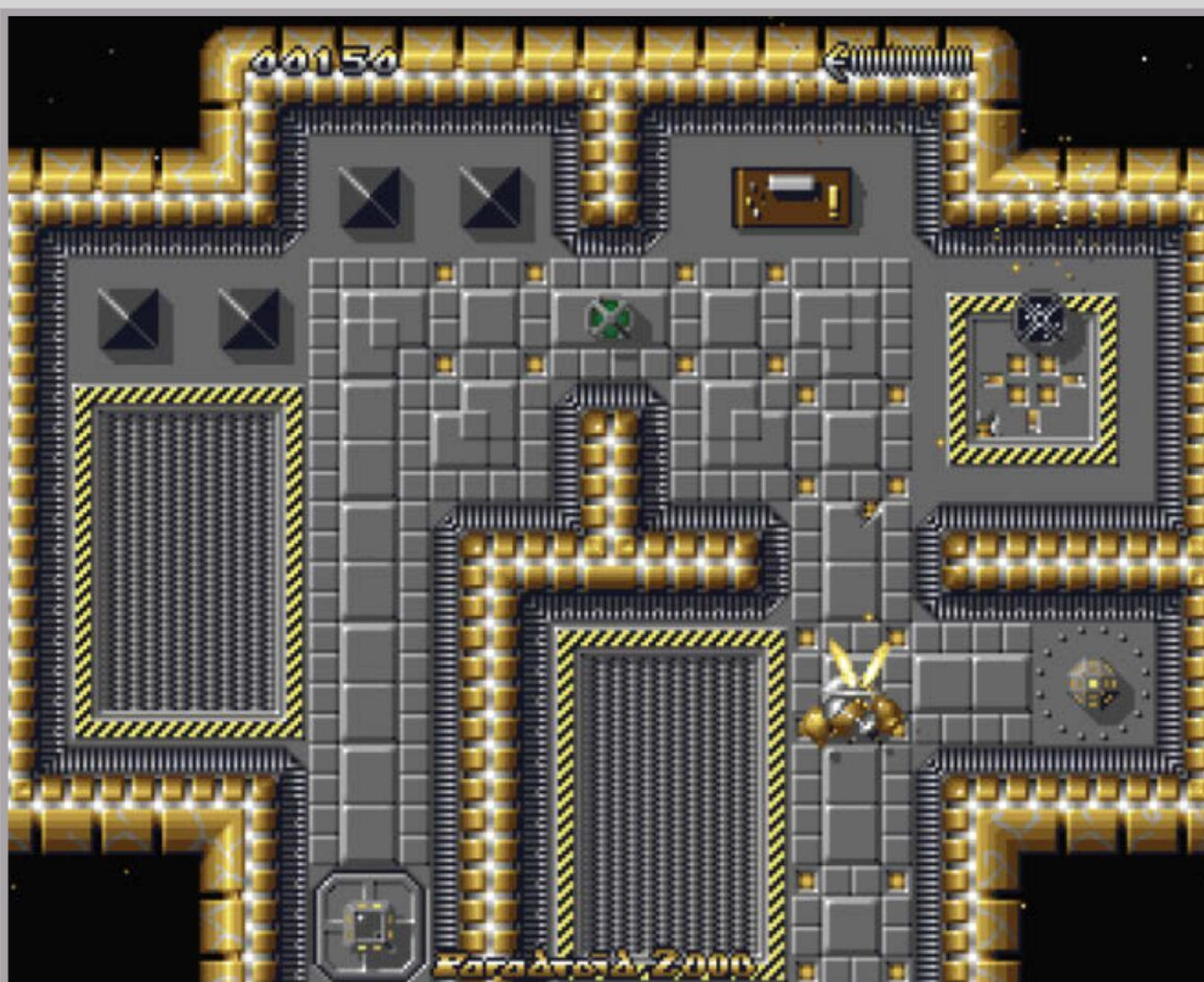

» [Archimedes] Vor allem Auflösung und Effekte unterscheiden *Paradroid 2000* von *Paradroid 90*.





» [C64] *Heavy Metal Paradroid* unterscheidet sich nur grafisch von der *Competition Edition.*

»*Paradroid* auf dem GBA erinnert mich an die beeindruckenden Hintergründe von *Alien Breed* auf dem Amiga.«
Andrew Braybrook



P*aradroid* erntete bei seinem Release 1985 viele Lorbeeren, dennoch suchte Braybrook nach Wegen, sein Spiel zu verbessern. Beim Experimentieren entfernte er zwei Codezeilen, die das Warten auf „vertikal blanks" erzwangen, also das Intervall, in dem ein Elektrodenstrahl vom Ende des Röhrenbildschirms wieder zur ersten Bildzeile zurückkehrt, um mit dem nächsten Frame zu beginnen. „Zu meiner Überraschung lief das Spiel nun in 25 Frames pro Sekunde. Ich meine, ich habe sonst nichts an der Geschwindigkeit der Objekte geändert; ich nannte es einfach die *Competition Edition*."

Im Jahr darauf war die *Competition Edition* die Must-have-Version, da schuf Braybrook die nächste. Er wollte den Metall-Grafikstil für sein Projekt *Morpheus* testen, doch hatte noch keine passende Spielversion. Daher erstellte er eine Kopie des *Paradroid*-Grafiksets mit dem neuen Look. „Das passte so gut, dass es meine neue Lieblingsversion wurde, das schien eine Veröffentlichung zu rechtfertigen."

Heavy Metal Paradroid kam 18 Monate später in die Läden. Zu der Zeit war wiederum Braybrooks vertikal scrollende 16-Bit-Fassung fertig. „Ich entwarf sechs neue Schiffe, und die KI im Transfer-Spiel wurde ziemlich klug im Vergleich zum Original. Sie verglich alle Positionen und feuerte auf der günstigsten."

Es folgte die lizenzierte Acorn-Archimedes-Konvertierung *Paradroid 2000*. Braybrook war daran nicht beteiligt, ist aber zufrieden damit. „Die Grafik ist identisch zu *Paradroid 90*, daher glaube ich, sie nutzten 16 Farben anstelle des 256-Farben-Modus. Sie scheinen den ganzen Code akkurat übertragen zu haben. Wobei: Ich kann keine Schatten unter zerstörbaren Kisten erkennen."

Kürzlich tauchte im Netz eine unveröffentlichte GBA-Version aus dem Jahr 2002 auf, von der Braybrook sich nun ein Bild machen konnte. „Die Schiffe wirken geräumiger. Der Entwickler hat wohl die Blöcke neu skaliert", überlegt er. „Es erinnert an die beeindruckenden Hintergründe von *Alien Breed* auf dem Amiga. Ich mag nicht alle Grafiken, aber es ist eine technische Verbesserung gegenüber meinen 8- und 16-Bit-Versionen."

Beim selben Publisher, Jester Interactive, begannen zudem Arbeiten am Ego-Shooter *Paradroid 3*. „Steve und ich besuchten die Jester-Büros einmal, um die Ego-Version zu sehen. Das war sehr früh in der Entwicklung", denkt Braybrook zurück. „Wenn ich an *Quake* denke, glaube ich, *Paradroid* würde in 3D funktionieren. Die Zielgenauigkeit könnte aber schwierig werden und man müsste sich sehr schnell drehen können!"



SAMMLER-CHECK

SPIELE FÜR DEN SCHNEIDER CPC 464



Der CPC wurde mit vielen mäßigen Ports abgespeist, doch dem gegenüber stehen technisch beeindruckende Originale und andere Hochkaräter. Diese Titel schmeicheln jeder Sammlung.

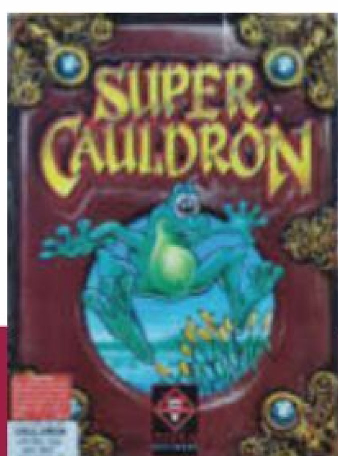


» [Schneider CPC] Die Grafik nutzte den Mode 0 sehr gut.

HERR DER ZEIT

SUPER CAULDRON

PREISPROGNOSE 250 € (EU)



ENTWICKLER:	ELMAR KRIEGER
ERSCHEINUNGSJAHR:	1993

■ Der Österreicher Elmar Krieger war in CPC-Fankreisen zunächst für seine Demos und den sehr guten *Pang*-Klon *Zap't'Balls* bekannt. Mit den für Titus entwickelten Titeln *Super Cauldron* und *Prehistorik 2* erreichte er neue Höhen. *Super Cauldron*, eine Fortsetzung von *Hexenkessel*, gilt als das beste der drei Krieger-Spiele. Der Plattformer ist hübsch anzusehen und brachte mit Overscan-Grafik sowie flottem Scrolling in der Vertikalen und Horizontalen den Schneider an seine Grenzen – die CPC-Fassung ist obendrein die beste Version. *Super Cauldron* war eine der letzten CPC-Veröffentlichungen zu einer Zeit, als viele Kunden schon zu 16-Bit-Systemen abgewandert waren. Da der Titel vor allem via Katalog verkauft wurde, sind Exemplare heutzutage sehr selten.



» [Schneider CPC] Leider verpasste der Titel die Hochzeit des Systems.



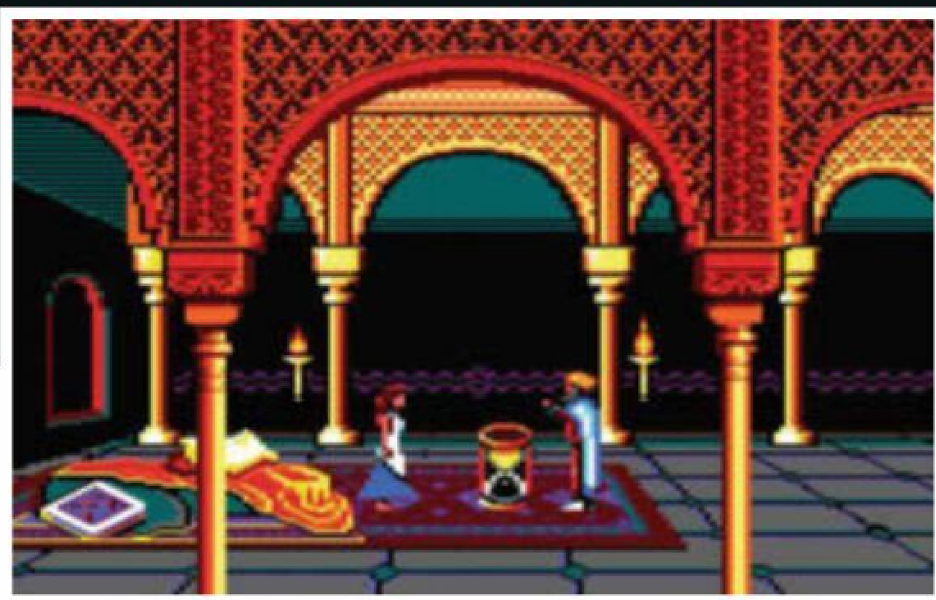
ZUKÜNFTIGE KLASSIKER

Moderne CPC-Sammlerstücke.

■ *Super Cauldron* und *Prehistorik 2* waren Abgesänge für den CPC. 1993 verkauften sich Spiele für das System vorrangig noch über Magazin-Anzeigen und Mund-zu-Mund-Propaganda der schrumpfenden Nutzerbasis. Aber es entstehen heute noch Titel für den Heimcomputer. Unter anderem dank des CPCRetroDev-Wettbewerbs wuchs zuletzt die Zahl an Projekten.

So könnt ihr eure Kollektion um Spiele wie das preisgekrönte *Operation Alexandra* ergänzen. Die physische Version des Action-Plattformers ist auf der Website des spanischen Entwicklers 4MHz für 19,95 Euro zu haben. Das Shoot-em-up *Dawn of Kernel* könnt ihr für 29 Euro ergattern. Ebenfalls empfehlenswert ist *Baba's Palace* – es gibt den Titel gemeinsam mit den anderen Beiträgen für den CPCRetroDev 2017 auf einer Kassette für 10 Euro.





» [Schneider CPC] Die irritierende Musik beschränkt sich zum Glück aufs Intro.

» [Schneider CPC] Mit dem Zauberschwert seid ihr jedem Feind gewachsen.

PREISPROGNOSE 150 € (EU)

MÄRCHENHAFT

PRINCE OF PERSIA

ENTWICKLER: JORDAN MECHNER
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990

■ Wer es nicht selbst gesehen hat, mag kaum glauben, wie gut der Klassiker von Jordan Mechner auf dem CPC läuft. Das durchdachte Action-Gameplay voller versteckter Fallen und die Rotoskopie-Animationen machen auf allen Systemen viel her, doch grafisch lässt diese Fassung die anderen 8-Bit-Versionen hinter sich. *Prince of Persia* führt euch die Fähigkeiten des CPC vor Augen – vorausgesetzt, ihr findet ein Exemplar. Die Disketten-Fassung ist besonders begehrt, doch auch die auffallende rote Big Box der Kassetten-Version ist alles andere als leicht zu finden. Wer es etwas exotischer mag, der sucht nach der Variante in schwarzer Verpackung, die Brøderbund in Frankreich herausbrachte.



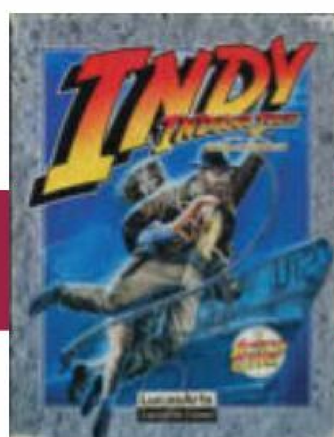
» [Schneider CPC] Ihr tut euch mit Sophia Hapgood zusammen.



» [Schneider CPC] Das Action-Adventure ist nicht besonders gelungen.

LÄSST DIE PEITSCHE KNALLEN

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



ENTWICKLER: LUCAS ARTS
ERSCHEINUNGSJAHR: 1993

■ Die Jagd nach der äußerst seltenen CPC-Version von *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (das Action-Spiel, nicht das legendäre Adventure) taugt beinahe als Handlung für einen neuen Indy-Film – so war sich die Sammler-Szene lange uneins, ob der Titel je in Großbritannien vertrieben wurde, bis eine entsprechende Version auf Ebay auftauchte. Die isometrische Action hat viele Schwächen, doch es ist das letzte Spiel, das U.S. Gold für den Schneider CPC herausbrachte, und daher für Sammler besonders interessant.

PREISPROGNOSE 200 € (EU)

HÄNGT IN DEN SEILEN

PREISPROGNOSE 4 € (EU)

ROLAND ON THE ROPES



ENTWICKLER: INDESCOMP
ERSCHEINUNGSJAHR: 1984

■ *Roland on the Ropes* wurde in England im Bundle mit dem CPC 464 verkauft. Das Labyrinth-Spiel hieß zuvor *Fred*, wurde aber von Amstrad-Gründer Alan Sugar zu Ehren von Roland Perry, dem technologischen Berater seiner Firma, umbenannt. Die *Roland*-Reihe von Publisher Amsoft kam auf acht Spiele, von denen selbst seltenere wie *Roland Goes Square Bashing* recht günstig gehandelt werden. Komplettierer sichern sich dazu das spanische Original *Fred* sowie *La Pulga*. Letzteres erschien im Westen als *Bugaboo (The Flea)*, außer auf dem CPC, wo es zu *Roland in the Caves* umgetauft wurde.



» [Schneider CPC] ***Roland on the Ropes*** ist ein günstiger Spaß.

FÜR AMSOFTIES

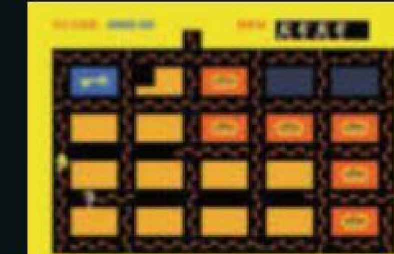
Weitere interessante Amsoft-Titel.



HARRIER ATTACK

Die Flugzeug-Ballerbude von Durell Software erschien auf dem CPC unter dem Amsoft-Label. Das Bild kommt beim Scrollen etwas ins Stocken, doch das simple Shoot-em-up bietet noch heute Spaß zum günstigen Preis.

PREISPROGNOSE 4 € (EU)



OH MUMMY

Das von einem 1959er-Film inspirierte *Oh Mummy* bedient sich bei *Pac-Man* und *Amidar* und gehört unter den vielen Gem-Software-Spielen für Amsoft zu den besten – *Sorcery+* ist die Krönung, erschien aber nur auf Diskette.

PREISPROGNOSE 6 € (EU)



THE LORDS OF MIDNIGHT

Das ungewöhnliche Strategie-RPG von Mike Singleton nutzt einen 3D-Effekt namens Landscaping. Auch abseits des Monitors macht *The Lords of Midnight* durch die hübsche Packung und das 32-seitige Handbuch eine schicke Figur.

PREISPROGNOSE 25 € (EU)

SAMMLER-TIPPS

Erweitert euren Horizont
■ Der CPC war in England, Frankreich und Spanien beliebt. Achtet auch auf Angebote aus diesen Ländern.

Editionen diverser Labels
■ Alle Big-Box-Titel von Amsoft zieren die Sammlung ebenso wie Komplett-Kollektionen der Labels Hit Squad, Kixx oder Codemasters.

Speichererweiterung
■ Für so einige Spiele lohnt sich die 64-KB-RAM-Erweiterung. Für 3-Zoll-Disketten braucht ihr das DDI-1-Laufwerk.

Nutzt Fan-Gruppen
■ Schaut auch abseits von Online-Marktplätzen in CPC-Gruppen auf Facebook und Co. oder tauscht euch mit Nutzern im CPCWiki aus.

SCHLÄGT EIN WIE EINE BOMBE

GRYZOR

PREISPROGNOSE 30 € (EU)

ENTWICKLER: OCEAN SOFTWARE
ERSCHEINUNGSJAHR: 1987

■ Das Run-and-gun aus dem Jahr 1987 ist eine beeindruckende Konvertierung von *Contra* und stammt vom selben Team, das *Renegade* auf den CPC brachte (das ebenfalls in keiner Sammlung fehlen sollte). Es bietet fast alles, was das Arcade-Original so großartig machte, sieht sehr gut aus und steuert sich besser als die Ports für C64 und Spectrum. *Gryzor* verkaufte sich gut und ist heute nicht schwer zu finden. Neben dem Original-Release gab es die Fassung von *Hit Squad* (das Budget-Label von Ocean) und die Neuveröffentlichung des spanischen Publisher Erbe Software.



» [Schneider CPC] *Gryzor* bietet auch einen Zwei-Spieler-Modus.



» [Schneider CPC] Die Ballerei bietet reichlich Abwechslung.

AUF EINER WELLENLÄNGE

Surft im Web nach diesen Must-haves von Ocean.

DONKEY KONG

Fünf Jahre nach dem Debüt von Mario und Donkey entwickelte Ocean diese offizielle und äußerst originalgetreue CPC-Version. Die spanische Version von Erbe Software wird deutlich günstiger gehandelt.

PREISPROGNOSE 30 € (EU)

THE ADDAMS FAMILY

Der sehr spaßige Plattformer wird oft gehandelt, dennoch ist der Preis nicht allzu günstig. Besitzer eines CPC 464 brauchen die RAM-Erweiterung, wenn es nicht die 64K-Version sein soll.

PREISPROGNOSE 30 € (EU)

CHASE H.Q.

Achtung: Die 64K-Version des 1990 hierzulande veröffentlichten Rennspiel-Hits bietet keine Sprachausgabe. Besonders günstig bekommt ihr *Chase H.Q.* über die Sammlung *Wheels of Fire*.

PREISPROGNOSE 15 € (EU)

PATENTER PLATTFORMER

RICK DANGEROUS 2

PREISPROGNOSE 30 € (EU)

ENTWICKLER: CORE DESIGN
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990

■ Der Plattformer war ein Bestseller und entsprechend verbreitet – allerdings ist *Rick Dangerous 2* deutlich leichter auf Kassette zu finden als auf Diskette. Es ist eine große Freude, sich mit Rick in die Gefahr zu stürzen, und hübsch anzusehen ist das Spielgeschehen auf dem CPC obendrein. Wenn ihr nach der Kassetten-Version sucht, solltet ihr ein Exemplar in Originalverpackung ab rund 30 Euro finden. Die Kixx-Neuveröffentlichung kostet dagegen etwas mehr. Eine Besonderheit: Die spanische Version von MCM Software besitzt einen anderen Startbildschirm.



» [Schneider CPC] Beendet die vier Levels und schaltet so den fünften frei.

EI DER DAUS!

DIZZY COLLECTION

PREISPROGNOSE 25 € (EU)

ENTWICKLER: DIE OLIVER-ZWILLINGE, BIG RED SOFTWARE
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990

■ Diese Sammlung umfasst die erste erschienene Version von *Magicland Dizzy*. Dazu gesellen sich zum günstigen Preis das ursprüngliche *Dizzy* sowie *Treasure Island Dizzy*, *Fast Food* und *Fantasy World Dizzy*. Wollt ihr die Titel einzeln aufspüren, wird der Spaß etwas teurer. *Dizzy* erhaltet ihr ungefähr für 15 Euro, *Treasure Island Dizzy* schlägt häufiger mit 30 Euro zu Buche, der Preis für *Magicland Dizzy*, *Fast Food* und *Fantasy World Dizzy* pendelt sich bei je 9 Euro ein. Strebt ihr eine komplette Sammlung an, werden die späteren Ableger der Reihe immer teurer. Für ein gut erhaltenes *Crystal Kingdom Dizzy* aus dem Jahr 1992 mit Handbuch, Poster und Stickern werden Preise jenseits der 100 Euro aufgerufen.





» [Schneider CPC] Ab *Magicland Dizzy* übernahm Big Red Software die Fackel.

AUCH EINEN BLICK WERT



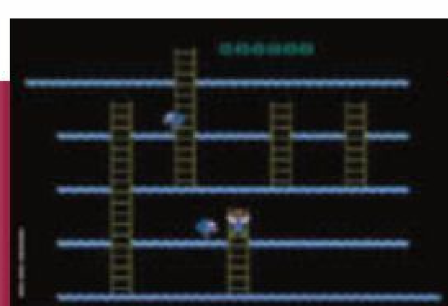
GUILLEM DE BERGUEDA

ENTWICKLER: ACE SOFTWARE
ERSCHEINUNGSJAHR: 1985
PREISPROGNOSE: **100 EURO** (EU)



HAMMER-HEAD

ENTWICKLER: POSTUM SOFT
ERSCHEINUNGSJAHR: 1992
PREISPROGNOSE: **100 EURO** (EU)



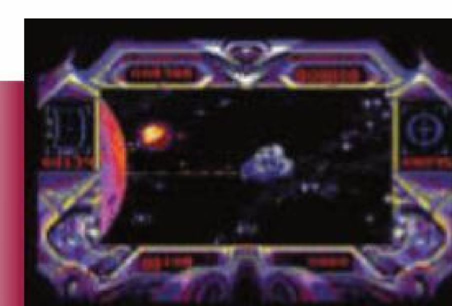
DIGGER BARNES

ENTWICKLER: K. SPINNERI
ERSCHEINUNGSJAHR: 1985
PREISPROGNOSE: **70 EURO** (EU)



TARGET: RENEGADE

ENTWICKLER: IMAGINE SOFTWARE
ERSCHEINUNGSJAHR: 1988
PREISPROGNOSE: **10 EURO** (EU)



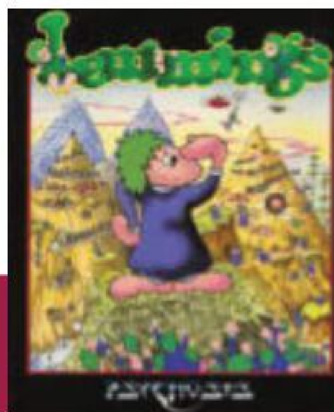
PURPLE SATURN DAY

ENTWICKLER: ERE INFORMATIQUE
ERSCHEINUNGSJAHR: 1989
PREISPROGNOSE: **27 EURO** (EU)

WUSELALARM

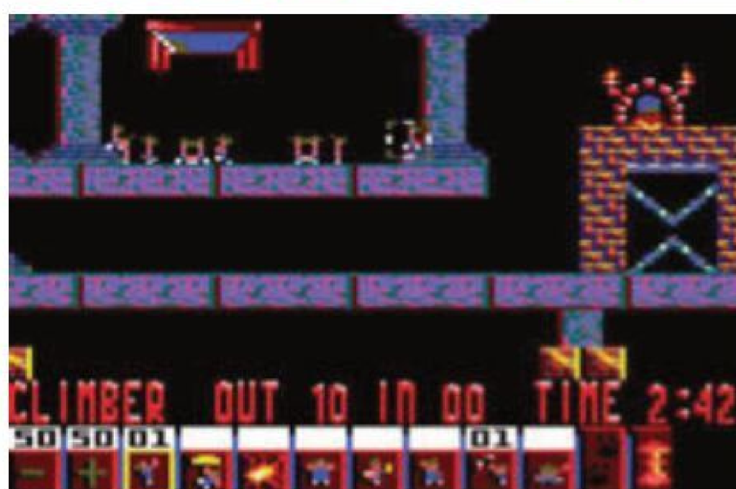
LEMMINGS

PREISPROGNOSE 80 € (EU)



ENTWICKLER:	PSYGNOSIS
ERSCHEINUNGSJAHR:	1992





» [Schneider CPC] Nach jedem geschafften Level gibt es ein Passwort.

■ Die quirligen Lemminge wuselten 1992 überraschend auf die 8-Bit-Systeme. Auch wenn die CPC-Fassung nur 60 Levels bietet (ganze 100 weniger als bei den 16-Bit-Plattformen), büßen die knuffigen Kerlchen sonst kaum etwas von ihrem Charme ein. Die Steuerung per Joystick ist ordentlich umgesetzt, und auch die fehlende Musik der 64K-Fassung lässt sich verschmerzen. Die Kassetten-Version ist deutlich seltener im Umlauf – allerdings ist diese bei Sammlern begehrt, weil sie einen Fehler im Endbildschirm sowie einige Bugs enthält. Daneben gibt es Probleme bei der Eingabe von Passwörtern. Die Disketten-Fassung hingegen besitzt diese Macken nicht.

GROSSER BALLERSPASS

TURRICAN II: THE FINAL FIGHT



ENTWICKLER:	RAINBOW ARTS
ERSCHEINUNGSJAHR:	1991

PREISPROGNOSE 50 € (EU)

■ Welcher Schneider-CPC-Sammler würde ernsthaft diesen Kult-Titel missen wollen? *Turrican 2 – The Final Fight* ist in mehr als einer Hinsicht eine Größe in der Szene: So ist das Sprite der Spielfigur alles andere als klein, und es gibt satte 1.500 Screens. Die 4.000 KB an Code wurden auf 715 KB komprimiert und für die 11 Level wurden die Grafiken der Atari-ST-Fassung in angepasster Form wiederverwendet. Das Endergebnis ist eine beeindruckende technische Leistung. Abgesehen davon ist *Turrican II* auch auf dem CPC spielerisch ein ungeheurer Spaß.





SPRACHBARRIERE

LA ABADÍA DEL CRIMEN

PREISPROGNOSE 115 € (EU)



ENTWICKLER:	OPERA SOFT
ERSCHEINUNGSJAHR:	1987

■ Der Amstrad CPC war europaweit beliebt, in Deutschland bekanntlich als Schneider CPC. Titel wie *Alphakhor* von Loriciel oder der *B.A.T.*-Port von Ubisoft erschienen nur in Frankreich, *La Abadía Del Crimen* dagegen nur in Spanien. Das Adventure von Paco Menéndez ist eine inoffizielle Versoftung von *Der Name der Rose* und genießt einen exzellenten Ruf. Exemplare von Mister Chip werden günstiger gehandelt als jene von MCM Software. Achtung: Die 464-Version hat weniger Räume! Mit *La Abadía del Crimen Extensum* wurde ein kostenloses Remake mit englischer Sprachfassung veröffentlicht, das es in dieser Art nur auf dem GBA gibt.



» [Schneider CPC] Eine Fan-Übersetzung wurde 2017 veröffentlicht.

DAS GEWISSE JE-NE-SAIS-QUOI

Zwei weitere spannende Titel aus Frankreich.



GET DEXTER

Das CPC-exklusive Adventure aus dem Jahr 1986 gilt in Frankreich als eines der besten Spiele der Plattform. Mit der Multimode-Technik werden die Auflösungen von Mode 0 und Mode 1 für die farbenfrohen Räume in Iso-Ansicht gemischt.



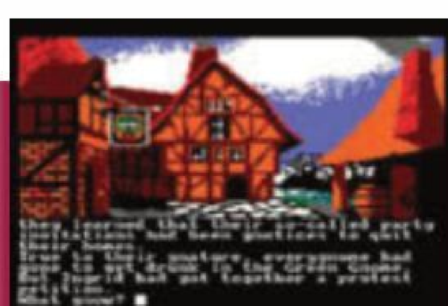
ZOMBI

Das 1986 erschienene Debüt von Ubisoft wurde für den CPC entwickelt. *Zombi* ist ein früher Vertreter der Action-Adventures und Begründer der ältesten Zombie-Spielreihe, folgte doch 2012 der lose Nachfolger *ZombiU*.



CASTLE MASTER

ENTWICKLER: INCENTIVE SOFTWARE
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990
PREISPROGNOSE: **20 EURO** (EU)



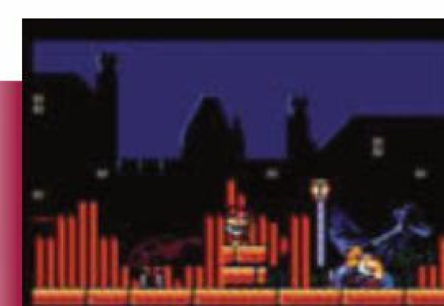
INGRID'S BACK

ENTWICKLER: LEVEL 9
ERSCHEINUNGSJAHR: 1988
PREISPROGNOSE: **350 EURO** (EU)



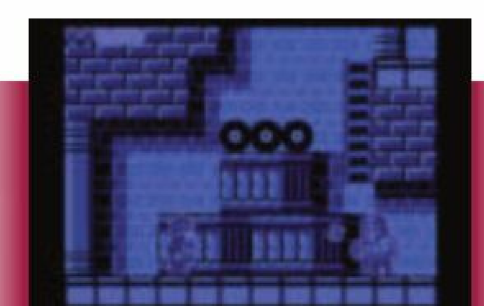
MGT

ENTWICKLER: DOMARK
ERSCHEINUNGSJAHR: 1986
PREISPROGNOSE: **20 EURO** (EU)



TITUS THE FOX

ENTWICKLER: TITUS FRANCE
ERSCHEINUNGSJAHR: 1991
PREISPROGNOSE: **20 EURO** (EU)



THE BLUES BROTHERS

ENTWICKLER: TITUS FRANCE
ERSCHEINUNGSJAHR: 1992
PREISPROGNOSE: **50 EURO** (EU)

Vielen Dank an Jaime González Soriano, Nicholas Campbell, Xyphoe und Themistocles Papassilekas.



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

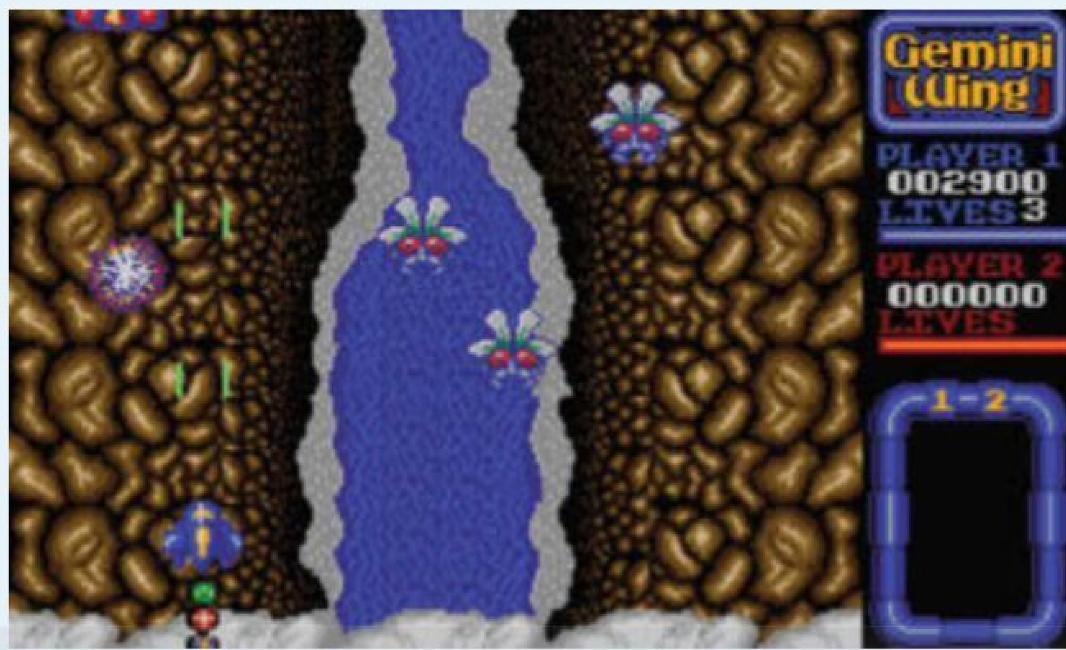
THE SALES CURVE

In einer von Männern dominierten Spielebranche stampfte Jane Cavanagh Ende der 80er Jahre The Sales Curve aus dem Boden – und machte sich unter anderem mit den Portierungen bekannter Arcade-Spiele einen Namen. Retro Gamer zeichnet die Geschichte des britischen Publishers nach, die Mitte der 90er Jahre in einen erfolgreichen Börsengang mündete.



Mitte der achtziger Jahre entschloss sich Jane Cavanagh, ihr eigenes Ding zu machen. „Ich wollte ausländischen Spielen einen besseren Zugang zum britischen Markt geben", beschreibt sie die Vision hinter The Sales Curve – ein Unternehmen, das sie Ende 1987 gründete. „Unser erster Kunde war France Image Logiciel (FIL), die Portierungen bekannter Arcade-Spiele in Europa vertreiben wollten." The Sales Curve übernahm die Rolle des Mittelsmanns: Im Auftrag von FIL handelte Jane Lizenzvereinbarungen mit Tecmo, Taito und Sega aus, um Heimcomputer-Umsetzungen von *Silkworm, Gemini Wing, Continental Circus, The Ninja Warriors* und *Shinobi* entwickeln zu dürfen.






» [Amiga] *Gemini Wing* mit seiner ausgesprochen farbenfrohen Grafik.



» [C64] *Double Dragon 3: The Rosetta Stone* für C64 spielte sich überraschend gut.

Nur, wer sollte die Spiele umsetzen? The Sales Curve hatte keine Entwicklungsabteilung. Jane brauchte deshalb jemanden mit guten Kontakten und wurde auf Darren Melbourne aufmerksam, der kurz zuvor den Publisher Nexus verlassen hatte. „Ich war überzeugt, dass ich bestens für die Position des Entwicklungsleiters geeignet bin", sagt er und lacht. Dann gibt er zu: „Ich habe mich mehr oder weniger durch das Bewerbungsgespräch geschummelt und behauptet, dass mich jeder in der Branche kennt. Am Ende hat mir Jane tatsächlich eine Chance gegeben."

Jane und Darren arbeiteten von einem kleinen Büro im Londoner Stadtteil Battersea aus. Als die Platinen der Arcade-Spiele eintrafen, wusste Darren, an wen er sich wenden musste, um die Daten zu extrahieren: an Matt Spall. Der war eigentlich Postbote, hatte aber auch ein gutes Verständnis für die Elektronik von Arcade-Automaten. Matt und Darren kannten sich von einem Branchen-Event. „Eines Tages hat es an meiner Tür geklingelt und zu meiner Überraschung war es Darren", erinnert sich Matt. Er ließ sich nicht zweimal bitten und heuerte als IT-Experte bei The Sales Curve an.

Darren reiste indes quer durch Großbritannien. „Ich habe mit vielen Entwicklern gesprochen, die ich angeblich schon kannte. Darunter Imagitec, Software Creations und Probe", erzählt er. Recht bald hatte The Sales Curve einige Entwicklerstudios an Bord, die die Portierungen der Arcade-Spiele übernehmen wollten.

Ein paar Monate später musste The Sales Curve schon die nächste Herausforderung meistern: FIL war in finanzielle Schwierigkeiten geraten und die Muttergesellschaft Thomson hatte den Insolvenzverwalter eingeschaltet. ▶

» Ich wollte Spielen eine Chance geben, die nicht in Großbritannien entwickelt wurden. «

JANE CAVANAGH



ZEITLEISTE



1989
SILKWORM
Atari ST, Verschiedene
■ The Sales Curve veröffentlichte die Arcade-Umsetzung für so ziemlich jede Plattform.



1989
GEMINI WING
Schneider CPC, Verschiedene
■ Imagitec Design setzte dieses weniger bekannte Arcade-Spiel für verschiedene Geräte um.



1989
SHINOBI
Commodore 64, Verschiedene
■ Aus der Masse an *Shinobi*-Umsetzungen sticht die C64-Fassung von Random Access besonders hervor.



1989
CONTINENTAL CIRCUS
Amiga, Verschiedene
■ Teque Software entwickelte die gelungene Arcade-Portierung für The Sales Curve.



1989
THE NINJA WARRIORS
Amiga, Verschiedene
■ Eine tolle Umsetzung des Automatenspiels von Taito, das mit drei Bildschirmen aufwartete.



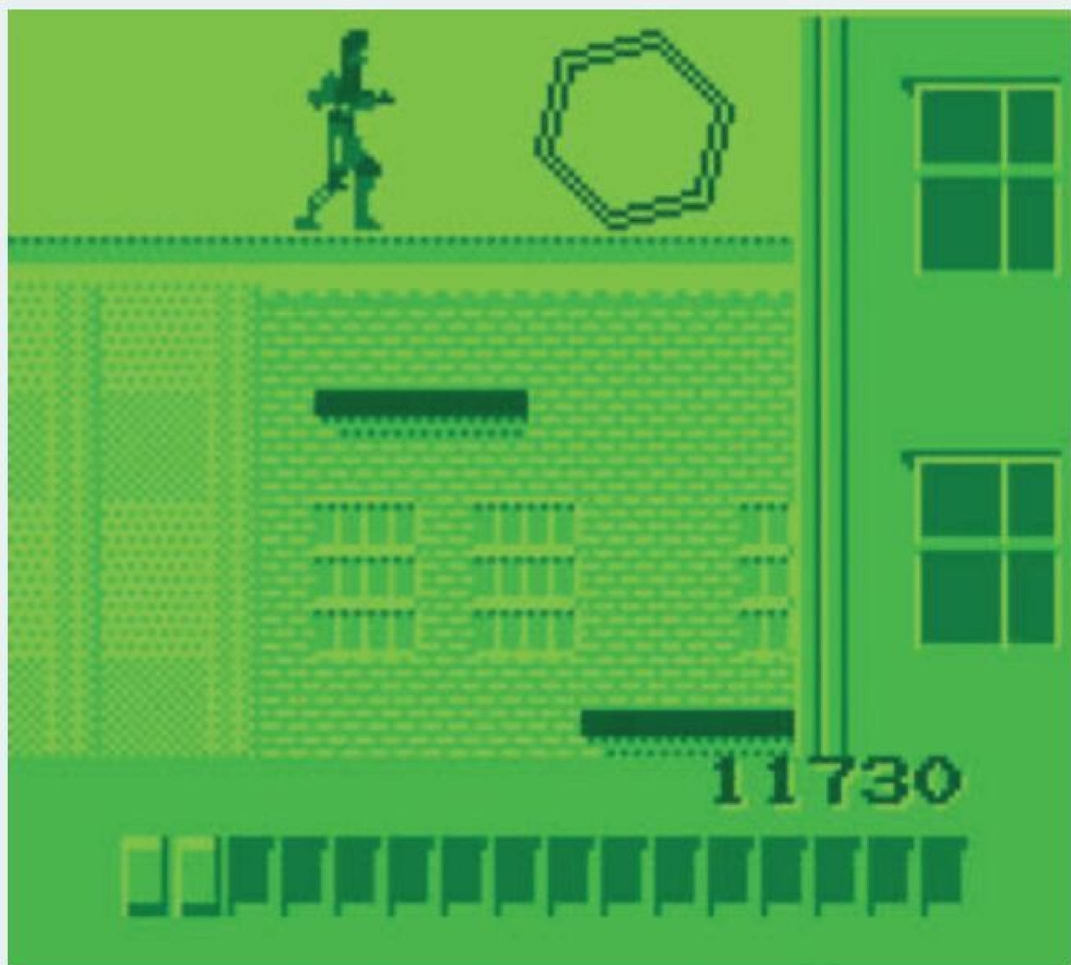
» [PC] ***Kingdom O'Magic*** **war in einer Fantasy-Welt angesiedelt.**


» **[PC] Paul Darrow und Jacqueline Pearce waren Sprecher in *Gender Wars*.**

„Die Situation war kritisch", erinnert sich Jane. „FIL konnte seinen finanziellen Verpflichtungen gegenüber uns, den Entwicklern und den japanischen Markeninhabern nicht mehr nachkommen. Ich musste schnell handeln."

Jane traf sich mehrmals mit den Insolvenzverwaltern und überredete sie, ihr die Nutzungsrechte sowie die Rechte an den unfertigen Spielen zu überschreiben. Anschließend setzte sie sich mit Nick Alexander von Virgin Games in Verbindung und ging eine Partnerschaft mit dem Publisher ein. The Sales Curve handelte zudem Deals mit dem Schweizer Publisher Linel und dem US-Publisher Accolade aus.

Die Arbeit an den Spielen war in vollem Gange, als Darren Wind davon bekam, dass sich ein paar Mitarbeiter des Entwicklungspartners Catalyst Coders vom Studio loseisen wollten. Imagitec, die für The Sales Curve an den *Gemini-Wing*-Konvertierungen arbeiteten, wollte die Entwickler übernehmen – und Darren gleich mit. Als Jane davon erfuhr, schlug sie vor, die Entwickler stattdessen zu The Sales Curve zu locken. „Sie haben das Angebot aber abgelehnt, weil sie Vorbehalte hatten, in London zu arbeiten", sagt Darren. „Sie entschlossen sich, zu Imagitec zu wechseln." Und Darren selbst? Auch er nahm das Angebot von Imagitec an, was ein abruptes Ende seiner Tätigkeit bei The Sales Curve markierte.



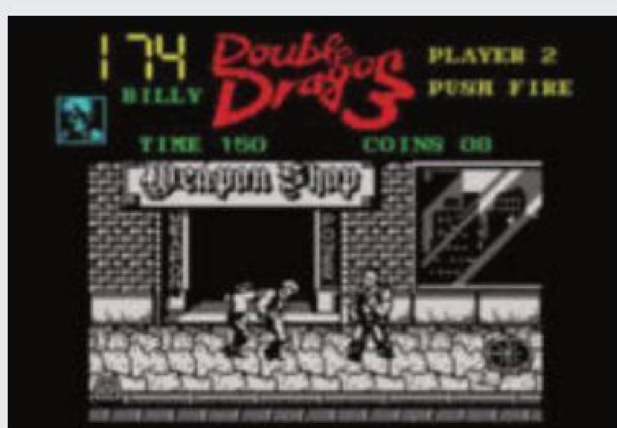
» **[Game Boy]·Ein bisschen blass, dennoch gelungen: *Rod-Land* für ZX Spectrum.**

Für Darren übernahm Dan Marchant von Telecomsoft als neuer Entwicklungsleiter. Zusammen mit Simon Pick baute er ein internes Studio namens Random Access auf, das sich unter anderem an die Portierung von Tecmos *Silkworm* machte.

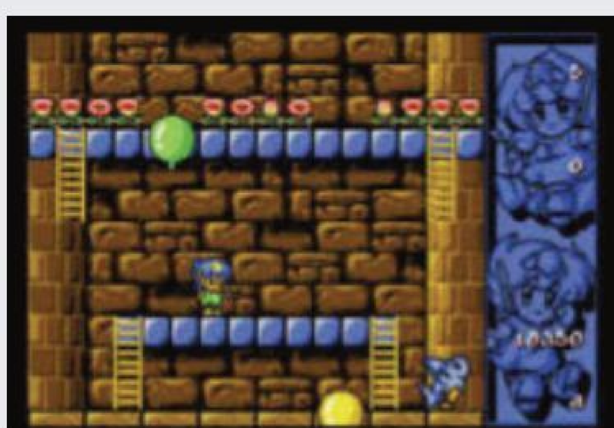
1989 waren die ersten Spiele von The Sales Curve fertig und Virgin Games brachte die Umsetzungen von *Gemini Wing*, *Shinobi*, *The Ninja Warriors* und *Continental Circus* auf den Markt. Alle Spiele waren auf den üblichen 8-Bit-Geräten sowie für Atari ST und Commodore Amiga erhältlich. Die Verkaufszahlen konnten sich sehen lassen, wobei *The Ninja Warriors* und *Silkworm* besonders gut abschnitten.

The Sales Curve gleiste sogleich weitere Arcade-Umsetzungen auf, darunter *Final Blow*, *Rod-Land* und *Double Dragon 3: The Rosetta Stone*. Gleichzeitig stand dem Unternehmen eine Transformation ins Haus: Jane wollte nicht mehr so stark auf Virgin Games als Partner an-

» Wir waren der ganzen Portierungen überdrüssig und wollten unser eigenes Spiel von Grund auf entwickeln. « DAN MARCHANT



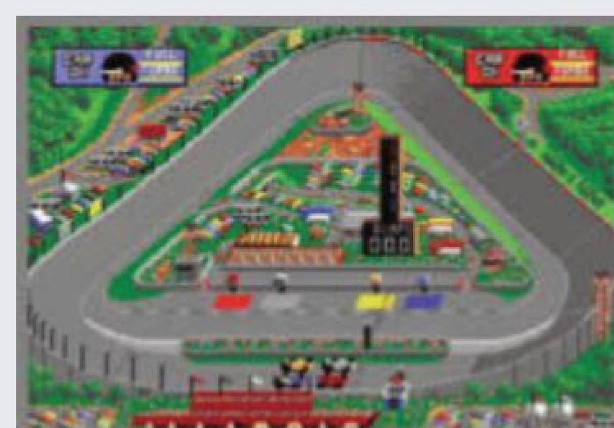
1991
DOUBLE DRAGON 3 – THE ROSETTA STONE
Amiga, Verschiedene
Das Prügelspiel von Technos Japan machte sich besonders gut auf den 8-Bit-Systemen.



1991
ROD-LAND
Amiga, Verschiedene
Die Arcade-Umsetzung glänzte mit einer farbenfrohen Grafik – besonders auf 16-Bit-Hardware.



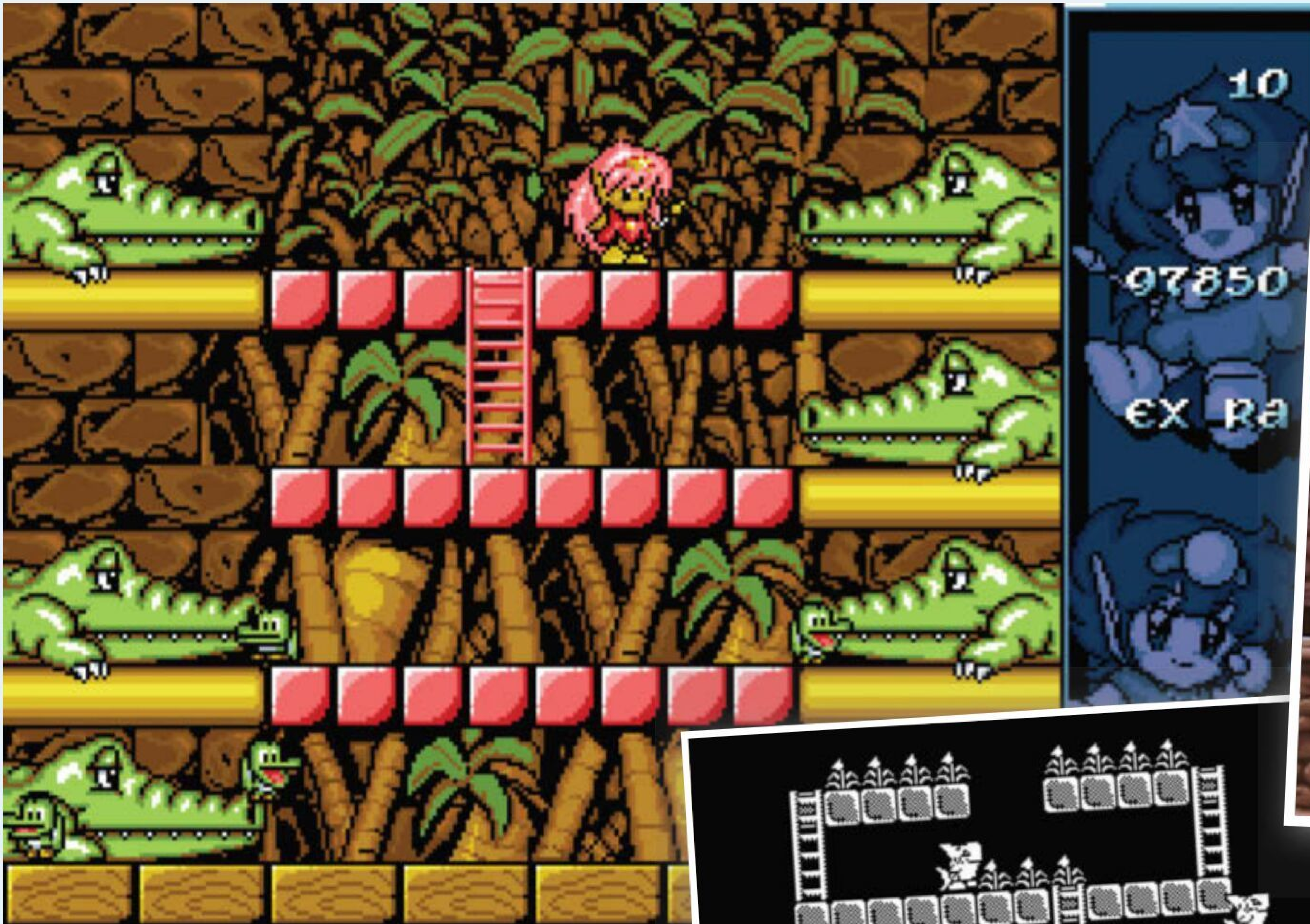
1992
BIG RUN
Amiga, Atari ST
Ein eingängiges und ziemlich spaßiges Arcade-Rennspiel.



1992
INDY HEAT
Amiga, Atari ST
Indy Heat war eine der letzten Arcade-Umsetzungen von The Sales Curve.



1992
TRODDLERS
Amiga, IBM-PC, SNES
Die Parallelen zu *Lemmings* sind bei diesem Titel nicht von der Hand zu weisen.





gewiesen sein. Sie war der Meinung, dass The Sales Curve fortan alles von der Entwicklung bis zum Vertrieb abdecken sollte. Daraufhin sagte sich Jane von Virgin Games los und einigte sich mit dem Softwarevertrieb Leisuresoft auf eine Zusammenarbeit.

So kam es dann auch, dass The Sales Curve erstmals ein durch und durch originäres Spiel veröffentlichte. SWIV war ein vertikal scrollender Arcade-Shooter, dessen Inspirationsquellen klar ersichtlich waren. Das Spiel orientierte sich stark an *Xenon 2* von Bitmap Brothers, es ließen sich aber auch Parallelen zu Taitos *Flying Shark* und *Hybris* von Discovery Software ausmachen. „Wir hatten bereits *Silkworm*, *The Ninja Warriors* und *Saint Dragon* umgesetzt und waren der Portierungen langsam überdrüssig", erinnert sich Dan. „Wir wollten endlich mal ein eigenes Spiel entwerfen."

Auf Presseterminen verkaufte Dan *SWIV* als eine inoffizielle Fortsetzung von *Silkworm*. „Ich habe behauptet, dass das Spiel viel besser als das Original sei, weshalb wir Teil 2 und 3 übersprungen hätten und direkt zu IV übergegangen seien." Das war aber nur eine von vielen Erklärungen, die Dan zum Besten gab, wenn die Presse fragte, wofür *SWIV* genau stehe. Jedem, der fragte, präsentierte Dan einen anderen Titel des Spiels, von „Special Weapons Interdiction Vehicles", über „Secret Weapons Installation Verification", bis hin zu „Sold Without Interference from Virgin". Letzteres war ein Seitenhieb auf den Publisher, von dem sich The Sales Curve losgesagt hatte. ▶

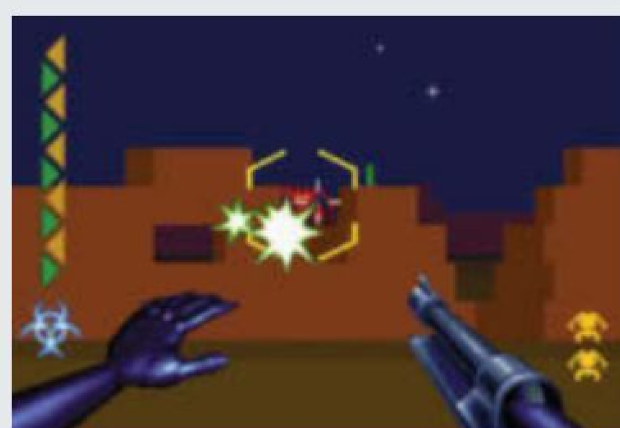
» [ZX Spectrum] Selbst ohne Farbe war diese *Rod-Land*-Umsetzung auf dem bescheidenen Speccy beeindruckend.

EIN HARTER ENTSCHLUSS

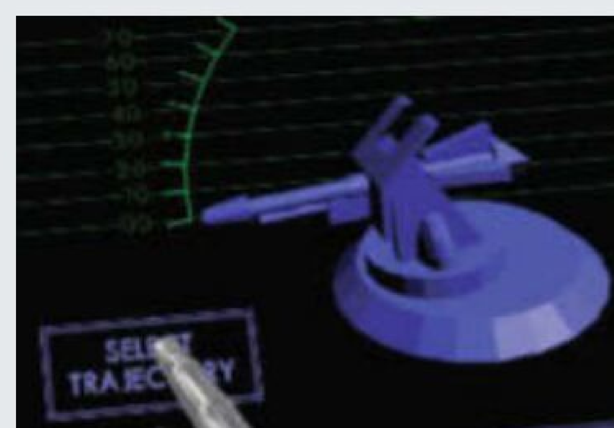
■ Darren Melbourne erdachte den Plattformer *Mr. Tuff* für The Sales Curve, der offiziell aber nie veröffentlicht wurde. Ocean wollte den Titel für SNES auf den Markt bringen, mit der Fertigstellung des Spiels geriet der Publisher jedoch in finanzielle Schwierigkeiten. Ocean finanzierte zwar noch die Entwicklung, wollte die Kosten für die Produktion der Spielmodule aber nicht mehr übernehmen. Und während in der Presse schon Tests zu *Mr. Tuff* erschienen, die es als mittelmäßiges Hüpfspiel bewerteten, blieben die Händlerregale leer. Die Rechte am Spiel liegen inzwischen beim ursprünglichen Team rund um Darren. Sie wollen ihrem Titel nun auf eigene Faust zu einem offiziellen Release verhelfen – mehr als 25 Jahre später.



1993
TIME SLIP
SNES
■ Dieses Super-Nintendo-Spiel ist offensichtlich von den Arcade-Titeln *Contra* und *Strider* inspiriert.



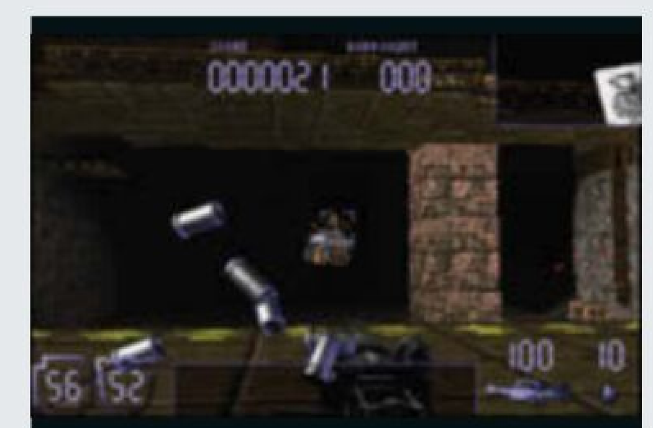
1993
THE LAWNMOWER MAN
SNES, Verschiedene
■ The Sales Curve nutzte den Film mit Pierce Brosnan, um sich erstmals an einer Filmlizenz zu versuchen.



1994
CYBERWAR
IBM-PC, Verschiedene
■ Ein Nachfolger von *The Lawnmower Man* mit umfassenden FMV-Szenen.



1996
GENDER WARS
IBM-PC, MAC, PlayStation
■ Paul Darrow und Jacqueline Pearce liehen dem Titel ihre Stimmen, der an *Syndicate* erinnerte.



1996
XS
IBM-PC, 1996
■ SCi versuchte sich an Multiplayer-Action im Stil von *Quake* – mit mäßigem Erfolg.



» [Atari ST] Das Arcade-Spiel *Final Blow* war solide umgesetzt.

»Bei der Arbeit mit dem PC-98 musste ich mit der Hardware-Dokumentation in Kanji vorlieb nehmen.« CHRIS WILD

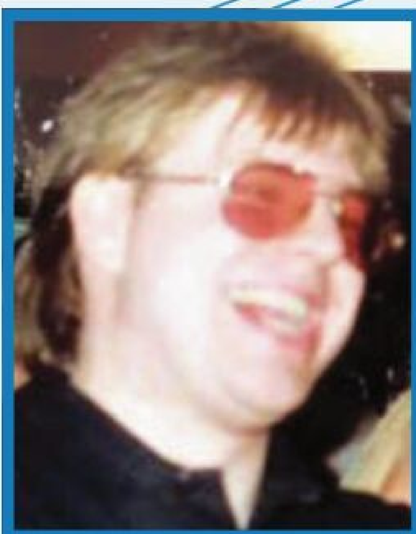
WO SIND SIE JETZT?

JANE CAVANAGH



■ Firmengründerin Jane war maßgeblich für den Börsengang von SCi verantwortlich und auch für die 2005er-Übernahme von Eidos. 2007 wurde sie für ihre Verdienste um die Spieleindustrie zur Officer of the British Empire (OBE) ernannt. Jane verließ SCi ein Jahr später, also vor dem Aufkauf durch Square Enix.

MATT SPALL



■ Matt leitet heute die Firma Branching Narrative, die für interaktive Videoproduktionen verantwortlich zeichnet. So hat das Unternehmen eine Videoadaption von Ian Livingstones *Deathtrap Dungeon* mit Eddie Marsan in der Hauptrolle veröffentlicht, in der die Zuschauer die Handlung durch ihre Entscheidungen beeinflussen.

CHRIS WILD



■ Nach SCi war Chris Mitinhaber und technischer Direktor von Smoking Gun Productions, die unter anderem das Fußball-Manager-Spiel *Giant Killers* für Dreamcast und PC veröffentlichten. Später gründete er den Entwickler Chilli Hugger Software, der die Spectrum-Klassiker *The Lords of Midnight* und *Doomdark's Revenge* neu auflegte.

▶ „Keine Frage, unsere Spiele haben sich großartig verkauft, als wir mit Virgin zusammengearbeitet haben", bestätigt Dan. „Jane wollte mit der Zeit aber ein größeres Stück vom Kuchen behalten, und so haben wir uns dazu entschieden, unser eigenes Ding zu machen."

Im Jahr 1991 wurde es auch für Dan Zeit, Abschied zu nehmen, er wechselte zu Mirrorsoft.



Wenig später beschlich auch Matt das Gefühl, dass er eine neue Herausforderung brauchte. Er war kurz davor, Dan zu Mirrorsoft zu folgen. Dann aber verstarb Robert Maxwell, der Eigentümer der Mirror Group, zu der wiederum Mirrorsoft gehörte. Maxwells Tod trieb den Publisher in die Pleite und Matt, der bei The Sales Curve bereits gekündigt hatte, stand plötzlich ohne Job da. „Jane war so nett und hat mich noch eine Weile bei The Sales Curve arbeiten lassen", sagt er. „Sie hat auch versucht, mich zum Bleiben zu überreden. Ich wollte aber unbedingt etwas Neues ausprobieren." Ein paar Monate später kam Matt bei Virgin Games unter, wo er auf einen alten Bekannten traf: Dan Marchant.

SWIV war derweil von Erfolg gekrönt und gab The Sales Curve weiteren Auftrieb. Jane pflegte Kontakte zu Nintendo und Sega



» [Amiga] Auf der 16-Bit-Hardware machte *Shinobi* keine gute Figur.



» [Amiga] Die Amiga-Portierung von *Silkworm* lief sehr flüssig.

und brachte ihr Unternehmen so in eine gute Position, da die Japaner den Konsolenmarkt fest im Griff hatten.

1993 fiel die Entscheidung, The Sales Curve in Sales Curve Interactive (SCi) umzubenennen. Auch mit neuem Namen waren Arcade-Umsetzungen ein sicheres Standbein. SCi brachte unter anderem *Indy Heat* und *Big Run* auf den Markt.

Um mit den raschen Veränderungen in der Spielebranche mitzuhalten, wurde zudem ein neues Entwicklerteam in Southampton etabliert, das von Fergus McNeill und John Chasey geleitet wurde. Fergus erinnert sich: „Ich habe zu der Zeit für On-Line Entertainment an kleineren Projekten gearbeitet. SCi hatte eine Filmlizenz erworben und war mit verschiedenen Studios über die Entwicklung eines ‚interaktiven Films' im Austausch. Das war damals das Schlagwort schlechthin."

Fergus konnte bereits Erfahrung auf dem Gebiet vorweisen, sodass SCi ihn kurzerhand von seinem Arbeitgeber auslieh, um das Projekt zu leiten. Zusammen mit John stellte er ein Team zusammen und begann mit der Arbeit an *The Lawnmower Man* – dem Spiel zum gehypten Film mit Jeff Fahey und Pierce Brosnan. „Uns ist schnell klar geworden, dass wir uns vollständig auf das Projekt konzentrieren müssen", erklärt Fergus. „Daraufhin sind wir dauerhaft zu SCi gewechselt."

Nach der Veröffentlichung des (übrigens grottig schlechten) *The Lawnmower Man* machte sich SCi direkt an einen Nachfolger namens *Cyberwar*, der 1994 zunächst für IBM-PC veröffentlicht wurde. Chris Wild war zu der Zeit als Programmierer bei SCi tätig. Ihm wurde eine besonders schwierige Aufgabe zuteil: „Ich sollte *Cyberwar* auf den japanischen NEC PC9821 portieren. Mir wurde ein Schreibtisch zugewiesen, auf dem das Gerät stand. Daneben lag ein großer Stapel Papier. Es war die Hardware-Dokumentation, die aber komplett in Kanji geschrieben war!"

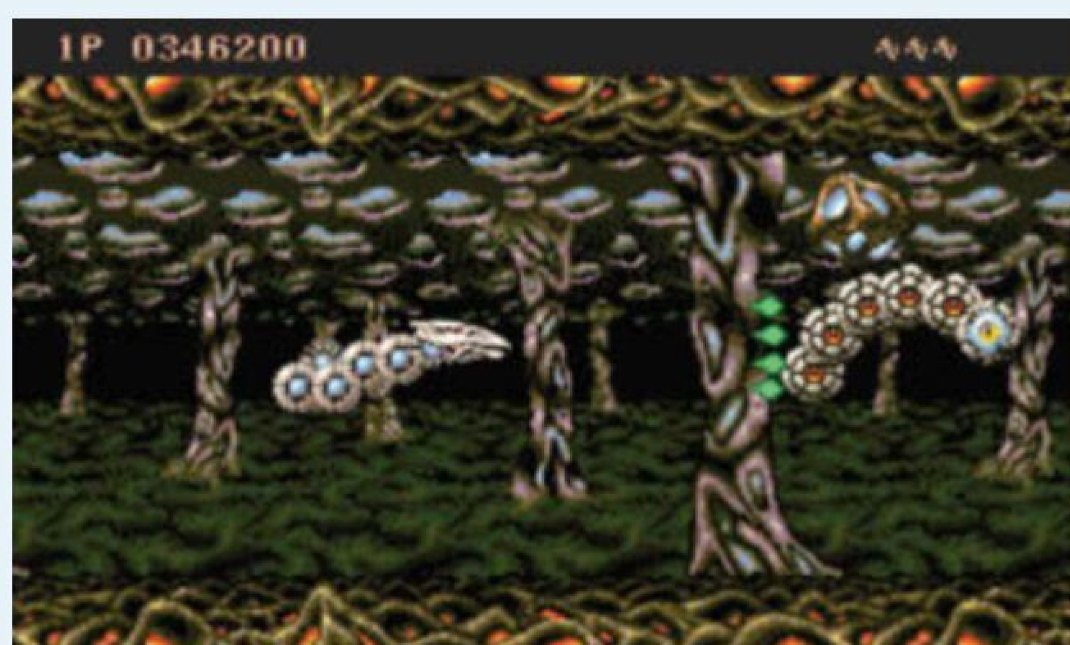
Mit seiner Arbeit an *Cyberwar* stellte Chris unter Beweis, dass er auch schwierigen Programmieraufgaben gewachsen war. Im Folgenden war er an der Entwicklung des Adventure-Spiels *Kingdom O'Magic* und *SWIV 3D* beteiligt. Das Team in Southampton wuchs und wuchs, schon bald reichte ein Bürogebäude nicht mehr aus. Das Studio setzte sich zum Großteil aus jungen Entwicklern zusammen – die meisten frisch von der Uni. Es herrschte die Atmosphäre eines jungen, aufstrebenden Unternehmens.

Jane aber wollte SCi aber als etablierten Publisher positionieren. „Wenn in den Anfangsjahren das Geld knapp war, haben wir kurzfristig Kredite aufgenommen", erzählt sie. „1993 ist Bill Ennis zu uns gestoßen, und der Umgang mit unseren Finanzen hat sich deutlich professionalisiert. Seine Erfahrung auf dem Gebiet war sehr wertvoll für uns."

Als 1996 die Londoner Börse den Alternative Investment Market (AIM) als neues Segment einführte, war Jane dabei: „Durch den Börsengang haben wir neues Kapital erhalten, um eine groß angelegte Expansion voranzutreiben." Es folgte erneut eine Namensänderung, von SCi in SCi Entertainment Group.

Die Jahrtausendwende nahte und alle Zeichen standen auf Erfolg; die Möglichkeiten schienen grenzenlos. Und tatsächlich: 2005 erwarb SCi Entertainment Group die Muttergesellschaft von Eidos Interactive, nannte sich 2006 kurzzeitig in Eidos um – und wurde ihrerseits 2009 von Square Enix aufgekauft. *

SPIELE-HIGHLIGHTS



SAINT DRAGON
AMIGA, VERSCHIEDENE – 1989

■ The Sales Curve machte sich anfangs mit gelungenen Portierungen bekannter Arcade-Spiele einen Namen. *Saint Dragon* ist ein gutes Beispiel: Es lief flüssig auf 16-Bit-Geräten, und die Grafik sowie der Sound kamen der Automatenversion recht nahe.



SWIV
AMIGA, VERSCHIEDENE – 1991

■ *SWIV* war die erste Eigenentwicklung von The Sales Curve und legte die Messlatte für nachfolgende Titel ziemlich hoch. Spielerisch war der vertikal scrollende Shooter sehr eingängig, und auf 16-Bit-Hardware machte er auch optisch einiges her.



CYBERWAR
MS-DOS, MAC, PLAYSTATION – 1994

■ *Cyberwar* wartete mit FMV-Elementen auf – ein gängiges Merkmal der PC-Titel, die SCi in den 90er Jahren veröffentlichte. Auch wenn das „i" in SCi für „interactive" stand, ließen die Spiele doch genau diese Interaktivität vermissen.

Critical Mass

ZEITKRITISCHE RUNDREISE



» PUBLISHER: SIRIUS SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1983
» HARDWARE: APPLE II, COMMODORE C-64, FM-7, PC-88, PC-98

Von Roland Austinat

Paris, Rom, London, Miami, San Juan – wo andere Leute Urlaub machen, sind wir in *Critical Mass* in geheimer Mission unterwegs. Schließlich gilt es in dem nicht ganz einfachen 8-Bit-Adventure von Sirius Software, die fünf Städte vor einem verfrühten thermonuklearen Ende zu bewahren. Eine Handvoll Atomraketen würde nicht nur so manche Ferienpläne ins Wasser fallen lassen.

So waren sie, die 1980er: Der Kalte Krieg spielte nicht nur bei James Bond, Rambo und Co. eine Hauptrolle, sondern auch in den Bits und Bytes der Heimcomputer. Ging es in Spielen wie *Missile Command*, *Green Beret* oder *Raid over Moscow* vor allem darum, kräftig auf den Feuerknopf zu drücken, war in *Critical Mass* Köpfchen gefragt. Denn dabei handelt es sich um ein 1983 veröffentlichtes Adventure von Sirius Software, das seine Schauplätze mit mal mehr, mal weniger schmucken Grafiken illustriert. Designer Bob Blauschild packte sogar noch ein paar Melodien ins Spiel. So erklingt beispielsweise nach der Landung in Paris die Marseillaise.

In *Critical Mass* stehen sich zwar nicht Ost und West gegenüber, die Sorge vor einer atomaren Apokalypse war jedoch allgegenwärtig. Anfang der 1980er protestierten in Deutschland Schüler und Studenten gegen die Stationierung neuer US-Atomwaffen auf deutschem Boden. 1983 sorgte Nicholas Meyers *Der Tag danach* für leergefegte Straßen: Die TV-Produktion beschreibt die Wochen vor und nach einem Atomkrieg anhand der Einwohner der Kleinstadt Lawrence im US-Bundesstaat Missouri. Bis heute hat in den USA kein anderer Film eine Einschaltquote von 62 Prozent erreicht.

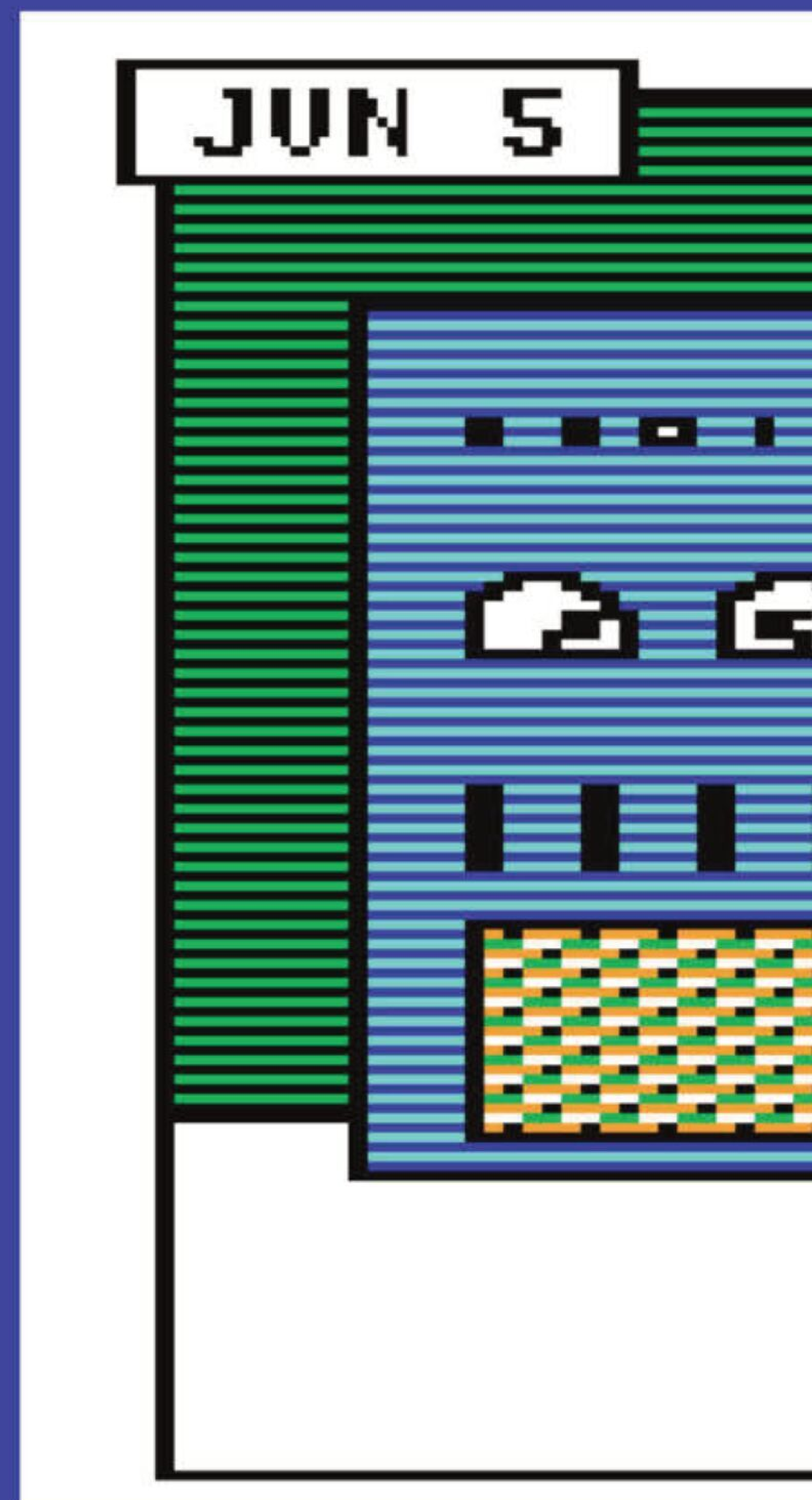
Auf dem Commodore C-64 hatten mein Freund Arne und ich ganz andere Sorgen. Wir mussten in *Critical Mass* kreuz und quer durch die Welt reisen, um fünf Atomraketen zu stoppen. Schon gleich zu Anfang wartet eine Action-Sequenz: Es gilt im richtigen Moment nach oben zu springen, um einen Aufzugabsturz zu überleben (Bewegungsenergie und Massenträgheit scheinen keine Rolle zu spielen …). Per Taxi eilen wir dann in den Zoo von New York und kaufen ein paar Erdnüsse, die wir einem Elefanten im Tausch für einen Besen geben. Mit dem angeln wir uns dann einen Wäschereizettel aus dem Löwenkäfig.

In London sammeln wir Informationen, in Rom ist einer der Erzgauner verreist, in Paris bekommen wir in einer Wäscherei immerhin einen Schlüssel aus dessen noch nicht ganz trockener Hose. Den Schlüssel verlieren und finden wir in der Kanalisation, doch daraufhin erwischt uns eine schwere Erkältung. Zeit für die Suppe, die wir hoffentlich in einem New Yorker Delikatessengeschäft erworben haben. Richtig: Wer unterwegs auch nur einen Gegenstand verpasst, beißt später gerne mal ins Gras und muss neu starten! Das passiert manchmal unverhofft: In London raubt uns jemand aus – kein Ding, denn ein Krishna-Jünger gibt uns im Tausch gegen einen Blumenstrauß etwas Geld. Aber wer ihm den Blumenstrauß vor dem Überfall gegeben hat … ihr ahnt es, der darf neu laden.

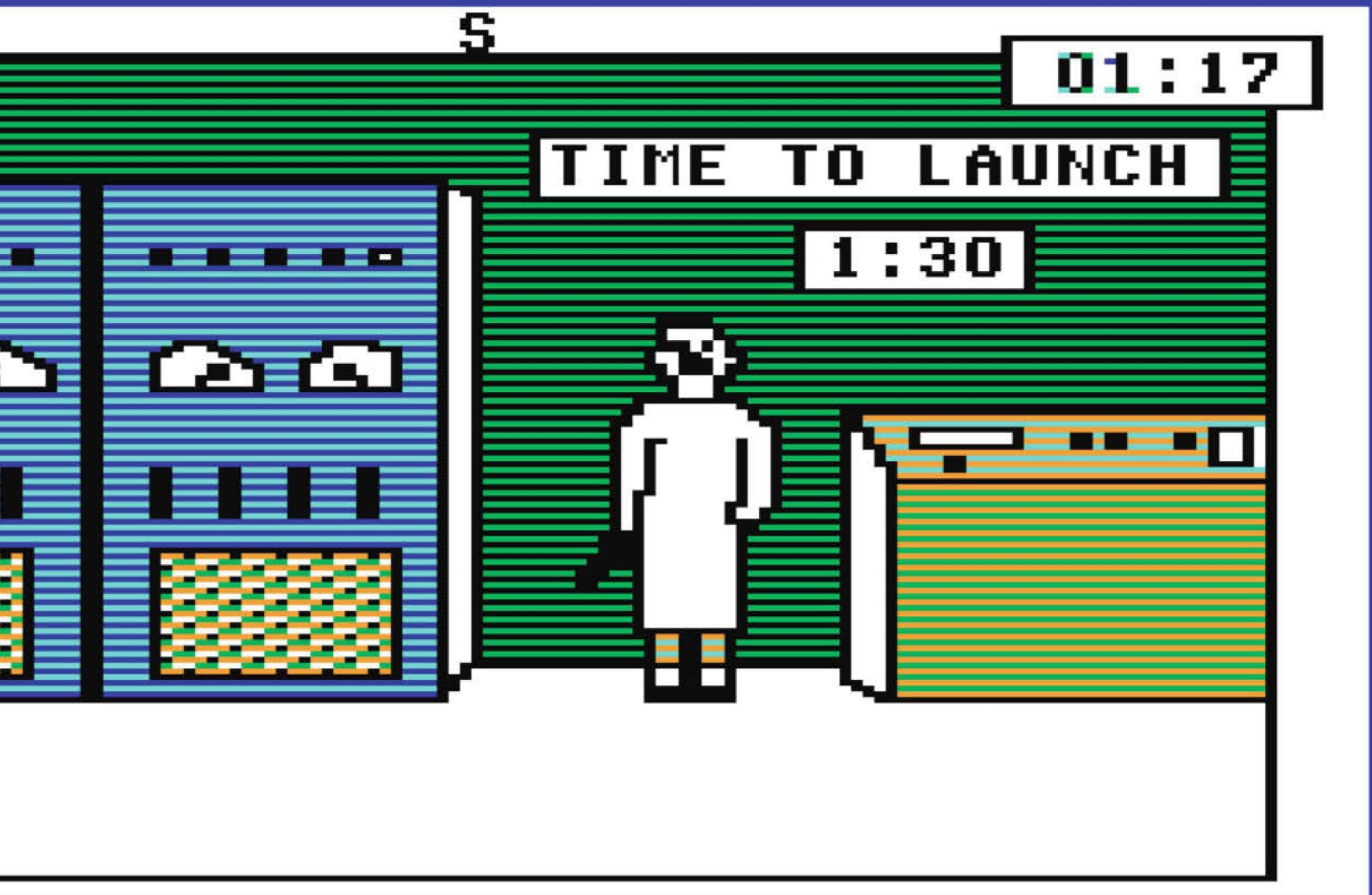
Ist das Auflesen einer Bombe und das Werfen derselben ins leere Seelöwenbecken noch eine „harmlose" Angelegenheit, sorgt eine Partie Wasserski in Florida für Zähneknirschen. Wer dieses Reaktionsspiel damals beim ersten Mal geschafft hat, möge sich bitte bei mir melden. Zu allem Überfluss tickt überall die Uhr: Jede Aktion, jedes Gespräch und vor allem jeder Flug kosten Zeit. Da sind die fünf Tage bis zum Weltuntergang schneller vorbei, als alle Rätsel gelöst sind.

Critical Mass war nach *Escape from Rungistan* das zweite Adventure, das Bob Blauschild für Sirius Software entwickelte. Danach kehrte er zu seinem eigentlichen Job zurück: dem Design von Computerchips im kalifornischen Silicon Valley. Sirius Software ist aufmerksamen Lesern ein Begriff: Das enorm produktive Studio zeichnete unter anderem für das Grafik-Adventure *Gruds in Space* (siehe Retro Gamer 2/2022) verantwortlich.

Oh, und was es mit dieser kritischen Masse auf sich hat? Darunter verstehen Kernphysiker die Mindestmasse eines aus spaltbarem Material bestehenden Objekts, ab der die effektive Neutronenproduktion eine Kettenreaktion der Kernspaltung aufrechterhalten kann. In Atombomben werden dazu zwei nichtkritische Spaltstoffmengen zusammengebracht – etwa mit herkömmlichem Sprengstoff –, sodass eine kritische Masse entsteht. Lernen mit Retro Gamer. *

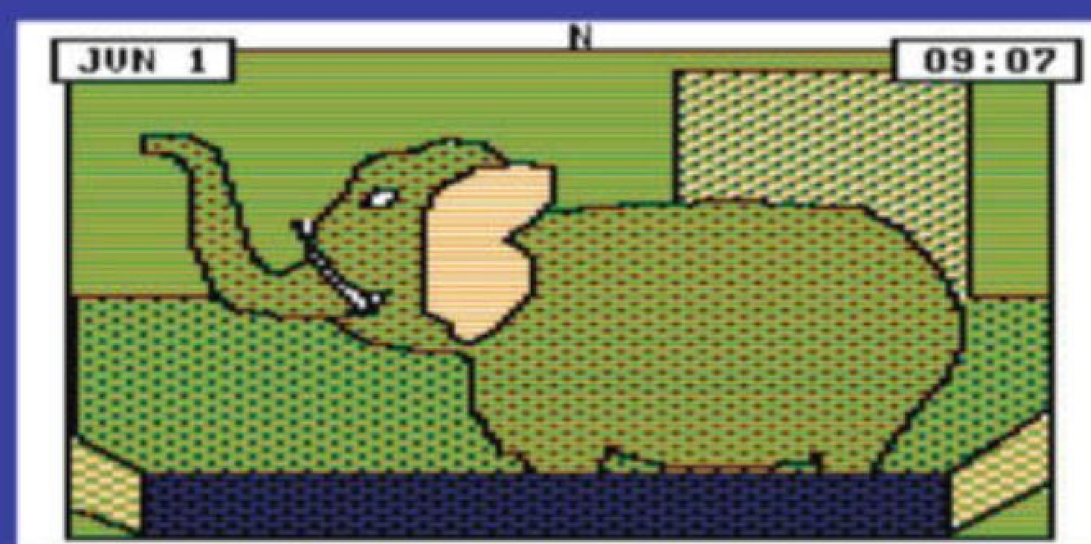




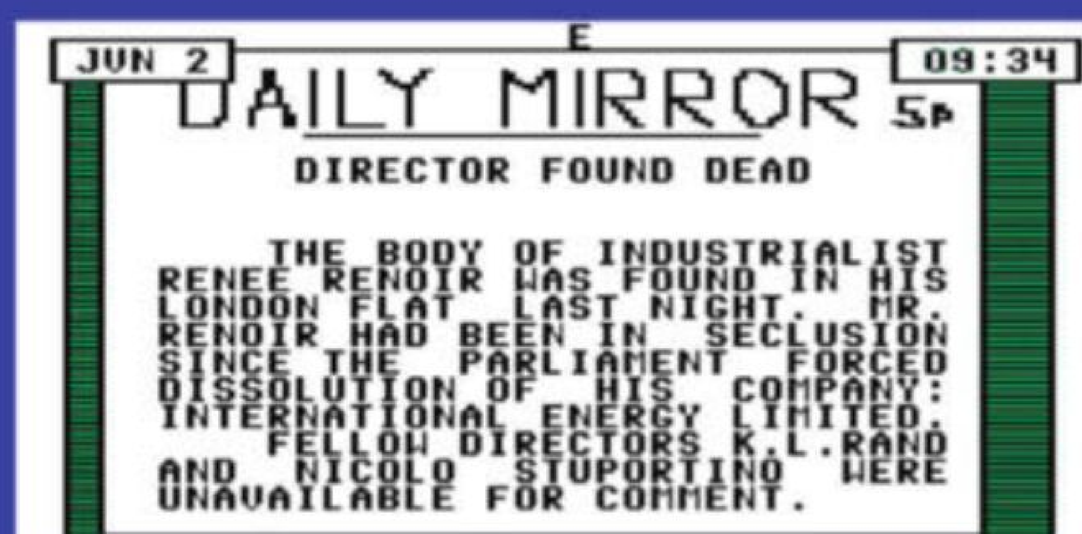


YOU HAVE FOUND THE EVIL COUNT STUPORTINO

'YOU AND YOUR FLIMSY KEYBOARD WON'T STOP ME.'



GIVE PEANUTS
THE ELEPHANT THANKS YOU FOR THE SNACK AND GIVES YOU THE BROOM IN RETURN.
ENTER COMMAND --


JUN 2 E 09:34

DAILY MIRROR 5p

DIRECTOR FOUND DEAD

THE BODY OF INDUSTRIALIST RENEE RENOIR WAS FOUND IN HIS LONDON FLAT LAST NIGHT. MR. RENOIR HAD BEEN IN SECLUSION SINCE THE PARLIAMENT FORCED DISSOLUTION OF HIS COMPANY: INTERNATIONAL ENERGY LIMITED. FELLOW DIRECTORS K.L.RAND AND NICOLO STUPORTINO WERE UNAVAILABLE FOR COMMENT.

ENTER COMMAND --
READ NEWSPAPER
HIT ANY KEY TO CONTINUE --



DUE TO BAD WEATHER.
PLEASE STANDBY DURING DISK ACCESS --
YOU ARE IN THE SAN JUAN AIRPORT.
ENTER COMMAND --





DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

SOFTWARE INVASION

Die Brüder Simon und David Vout sicherten sich mit ihrer Entwicklungs- und Vertriebsfirma Software Invasion ein Stück vom Kuchen des britischen Heimcomputer-Booms infolge des Release des BBC Micro 1981.

Zwischen 1983 und 1988 produzierte Software Invasion ungefähr 25 Spiele. Der Output der Firma mag nicht herausragend anmuten, doch dahinter steht die ungewöhnliche Geschichte eines Familienunternehmens, das nur aus zwei Brüdern bestand.

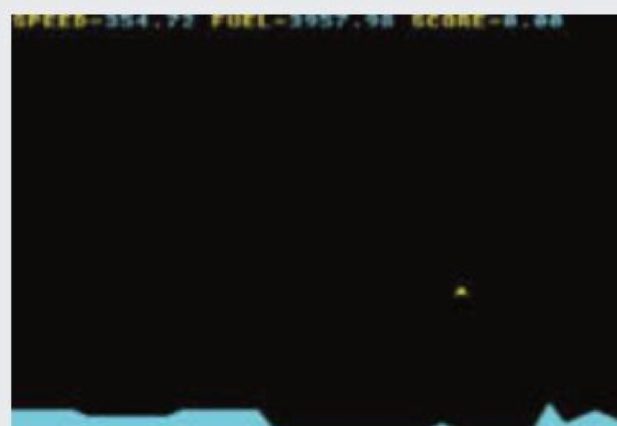
Anfang der 80er saß der junge David Vout am Staffordshire-College in Kursen für Physik und die neuen Computer-Studien. Seine Gedanken drifteten jedoch oft zu Arcade-Spielen wie dem Shooter *Phoenix* von Centuri ab: „Mein Physiklehrer ließ uns in der Mittagspause auf dem Commodore PET im Klassenraum spielen", denkt Vout zurück. Zur gleichen Zeit tourte sein Bruder Simon als Orchestermusiker. „In seiner Freizeit entwickelte er Spiele für den BBC Micro Modell B. Er bat mich um Raumschiffdesigns, und ich malte ein Dutzend Entwürfe auf Millimeterpapier."

Ein Vorschlag ihres Vaters sollte das Leben der Brüder verändern. „Er schlug vor, das Spiel zu verkaufen. Simon schaltete also eine viertelseitige Schwarz-Weiß-Anzeige in Computer-Magazinen", erläutert David Vout. Sein Bruder brauchte einen Namen für sein Label und entschied sich für Software Invasion. „Ganz ehrlich: Ich habe den Namen nie gemocht. Er ergibt schon Sinn, aber er klingt nicht nach Gaming", sagt er.

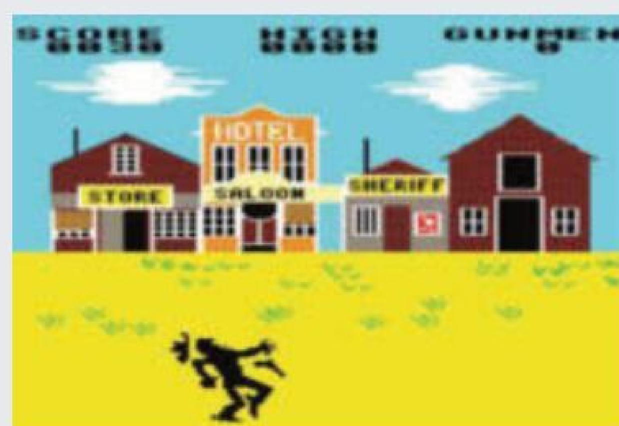
Die positive Reaktion auf die Anzeige traf sie unerwartet, es gab viele Bestellungen. „Zunächst kamen per Post erste Schecks. Später kamen sie eimerweise! Bald fiel mir am College die Decke auf den Kopf. Ich schrieb dort noch Code auf Lochkarten!"

Das Debut von Software Invasion war ein inoffizieller *Space Invaders*-Klon, gefolgt von weiteren Imitaten von Arcade-Hits wie *Galaxian* und *Lunar Lander*. Da Simon in Ma-

ZEITSTRAHL



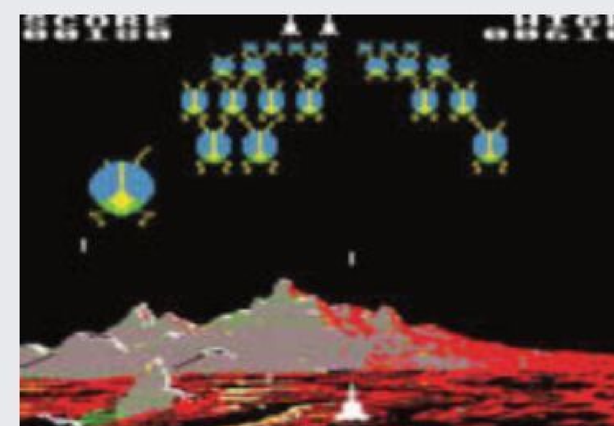
APOLLO
BBC MICRO, 1983
■ Das krude geratene Frühwerk ist ein Klon von Ataris *Lunar Lander*.



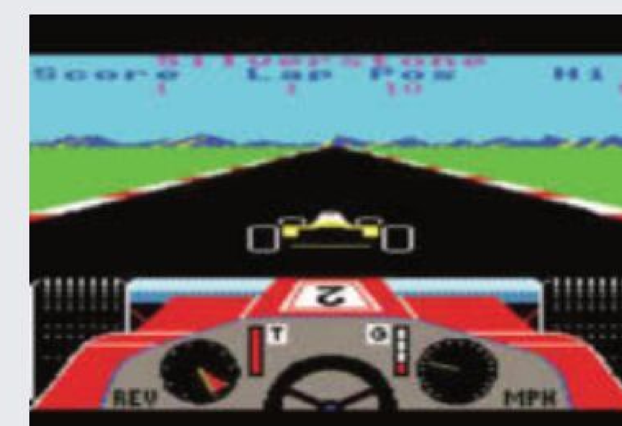
GUNSMOKE
BBC MICRO, 1983
■ Der von Midways *Boot Hill* inspirierte Shooter dreht die Perspektive des Originals.



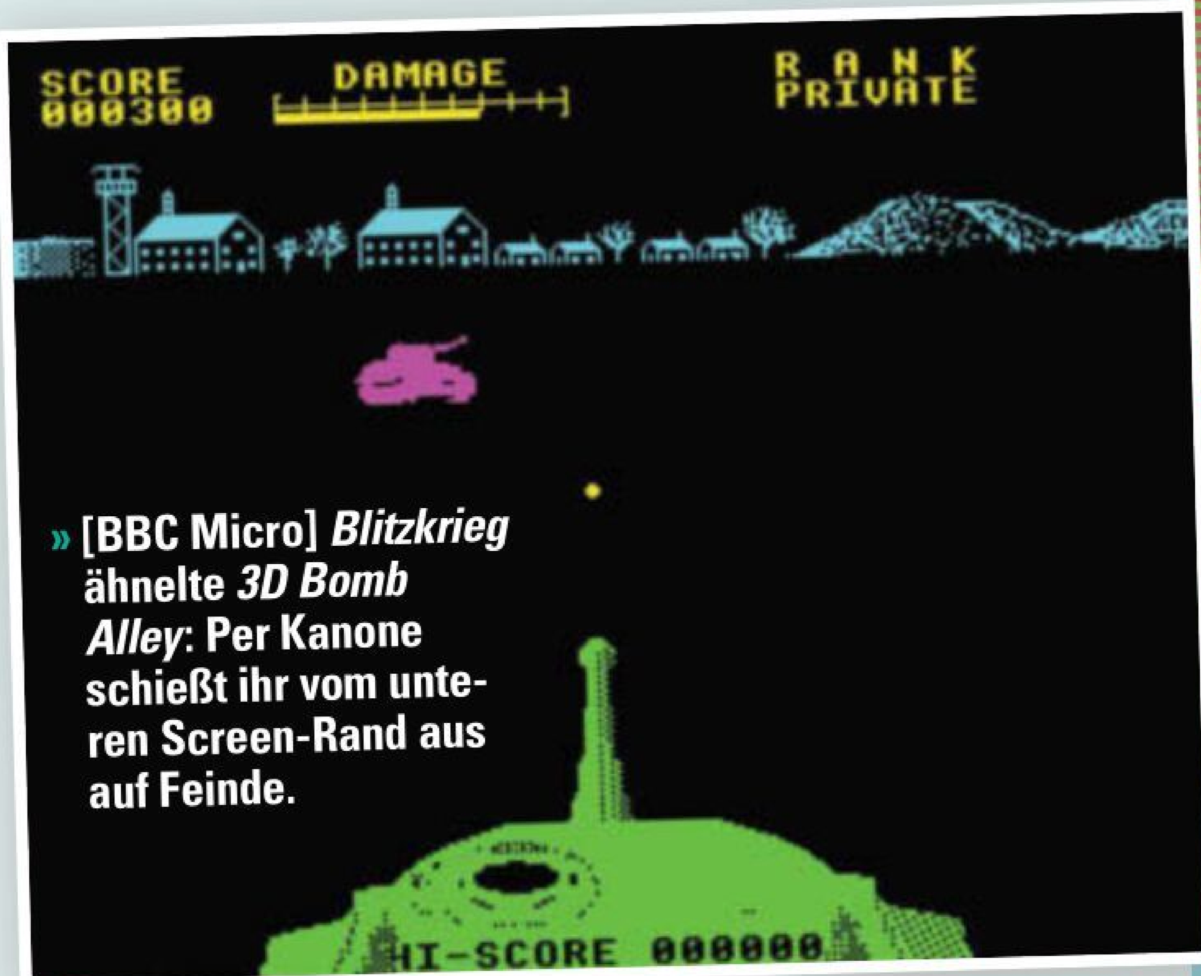
3D BOMB ALLEY
BBC MICRO, 1983
■ Laut Inlay eine realistische 3D-Sim eines Gefechts mit Schiffen und Fliegern.



ATTACK ON ALPHA CENTAURI
BBC MICRO, 1983
■ Im Shooter holt ihr (mit feinem Pseudo-3D-Effekt) Stacheln verschießende Wespen vom Himmel.



3D GRAND PRIX
BBC MICRO, 1984
■ Das Rennspiel ist der erste von Software Invasion veröffentlichte Titel eines anderen Entwicklers.



» [BBC Micro] *Blitzkrieg* ähnelte *3D Bomb Alley*: Per Kanone schießt ihr vom unteren Screen-Rand aus auf Feinde.



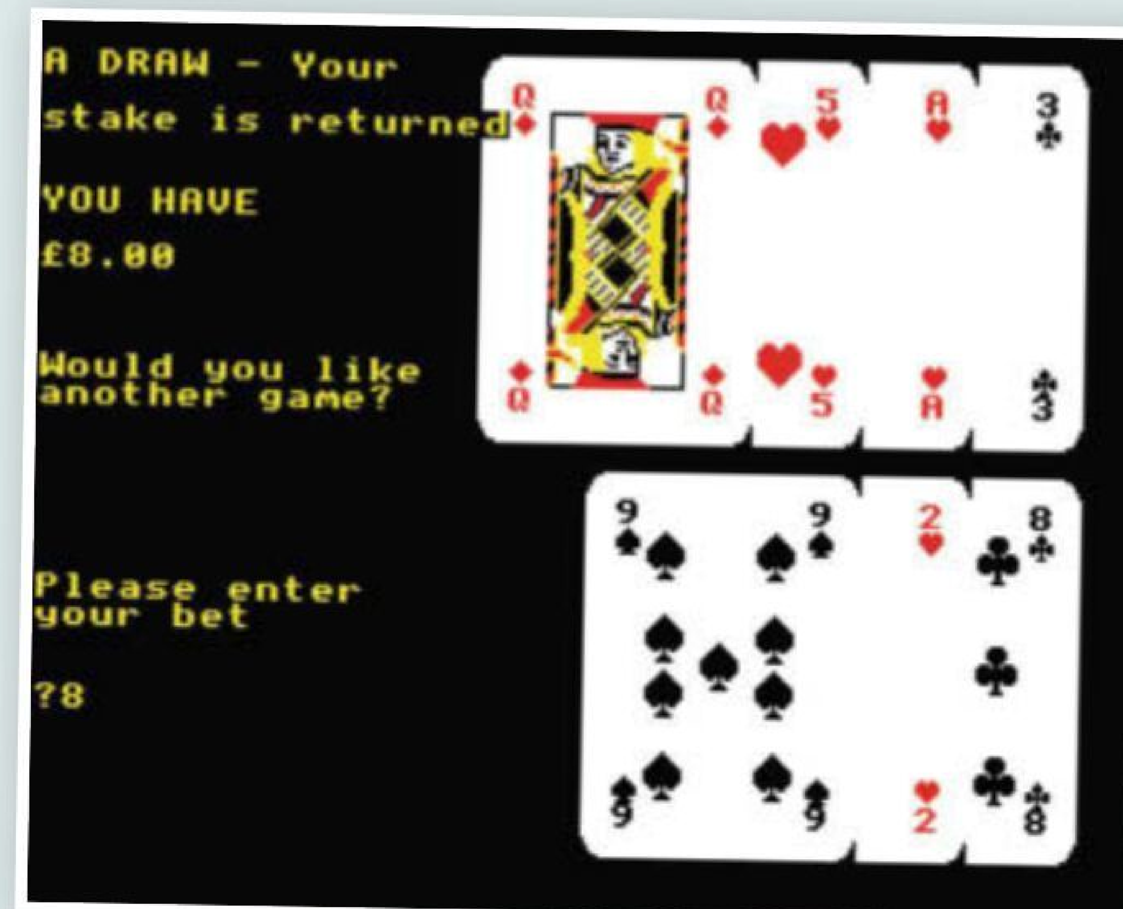
» [BBC Micro] Für David Vout ist *3D Grand Prix* auf Augenhöhe mit *Revs*.



» [BBC Micro] Das horizontal scrollende *Eagle's Wing* hat etwas von *Spy Hunter*.



» [BBC Micro] Der gekonnt programmierte *Galaxians*-Klon von Software Invasion.



» [BBC Micro] Digitale Kartenspiele sollten Casual Gamer anlocken.

schinencode programmierte, liefen sie auf dem BBC flüssiger und schneller als viele Konkurrenten. Die vierte Veröffentlichung war eine Kassette mit einem Blackjack-Spiel, einem Disassembler-Tool und dem Schreibprogramm Text Processor.

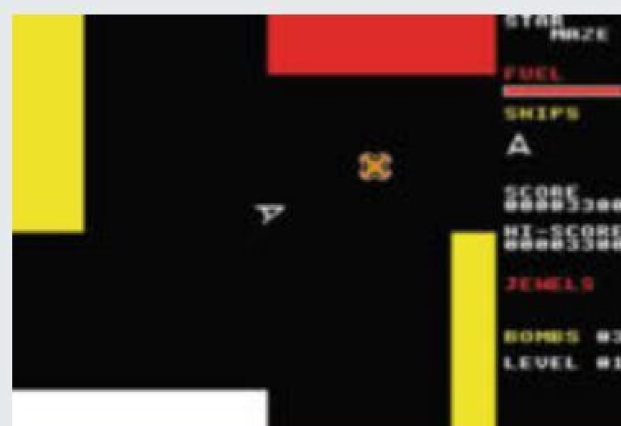
Im Lauf des Jahres 1983 veröffentlichte Simon Vout arcadige Titel wie *Gunsmoke*, *3D Bomb Alley* und *Vortex*, die bei den BBC-Nutzern gut ankamen. Zu Weihnachten brachte er einen Micro zum Arbeiten mit und David stürzte sich darauf. „Ich stand frühmorgens auf, um programmieren zu lernen, und hatte schließlich ein einsames Space-Invader-Sprite, eine Basis und ein Projektil."

» Mein Physiklehrer ließ uns auf dem Commodore PET im Klassenraum spielen. « DAVID VOUT

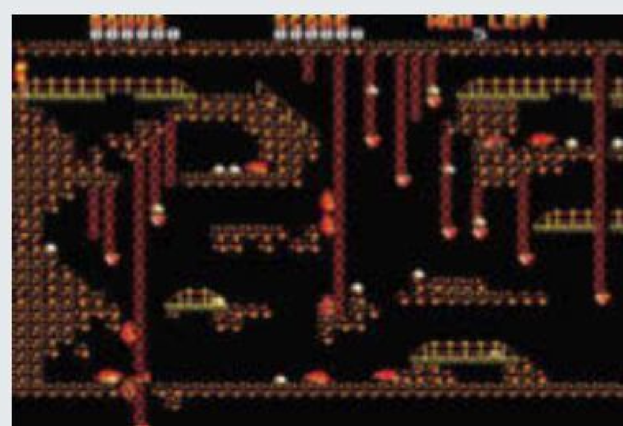
Nach den Weihnachtsferien beendete Vout sein Studium. In der Frühzeit der englischen Heimcomputer-Welle bis Mitte der 80er wollten Hunderte aufstrebende Programmierer Spiele veröffentlichen. So auch David Vout, der im Sommer ins Mittelreihenhaus seines Bruders im Stadtteil Wimbledon einzog, um mit ihm an Spielen zu arbeiten und den Vertrieb zu organisieren. Nebenher fanden sie noch Zeit, das Haus zu renovieren. So kachelte David Vout unter anderem den Kamin.

Der Erfolg der Firma erlaubte es den Vouts, Spiele anderer Programmierer herauszubringen, unter denen der Racer *3D Grand Prix* von David Mendes und Mick O'Neal heraussticht. Doch mit dem Erfolg kam auch der Konkurrenzdruck mit größeren Publishern. Der BBC Micro stand im Fokus von Software Invasion, doch neue Systeme überflügelten die Acorn-Maschine und deren Markt schrumpfte.

„Im Lauf der Zeit halfen uns einige großartige Menschen, die unsere Freunde ▶



STAR MAZE
BBC MICRO, 1984
■ *Star Maze* erinnert an den Budget-Hit *Thrust*, erschien aber zwei Jahre früher.



STAIRWAY TO HELL
BBC MICRO/ELECTRON, 1985
■ Der verteufelt knifflige Plattformer erschien im Jahr 1986 auch für CPC.



SMASH 7
BBC MICRO, 1986
■ Die Sammlung enthielt das vorher nur für Electron erschienene *Street Machine*.

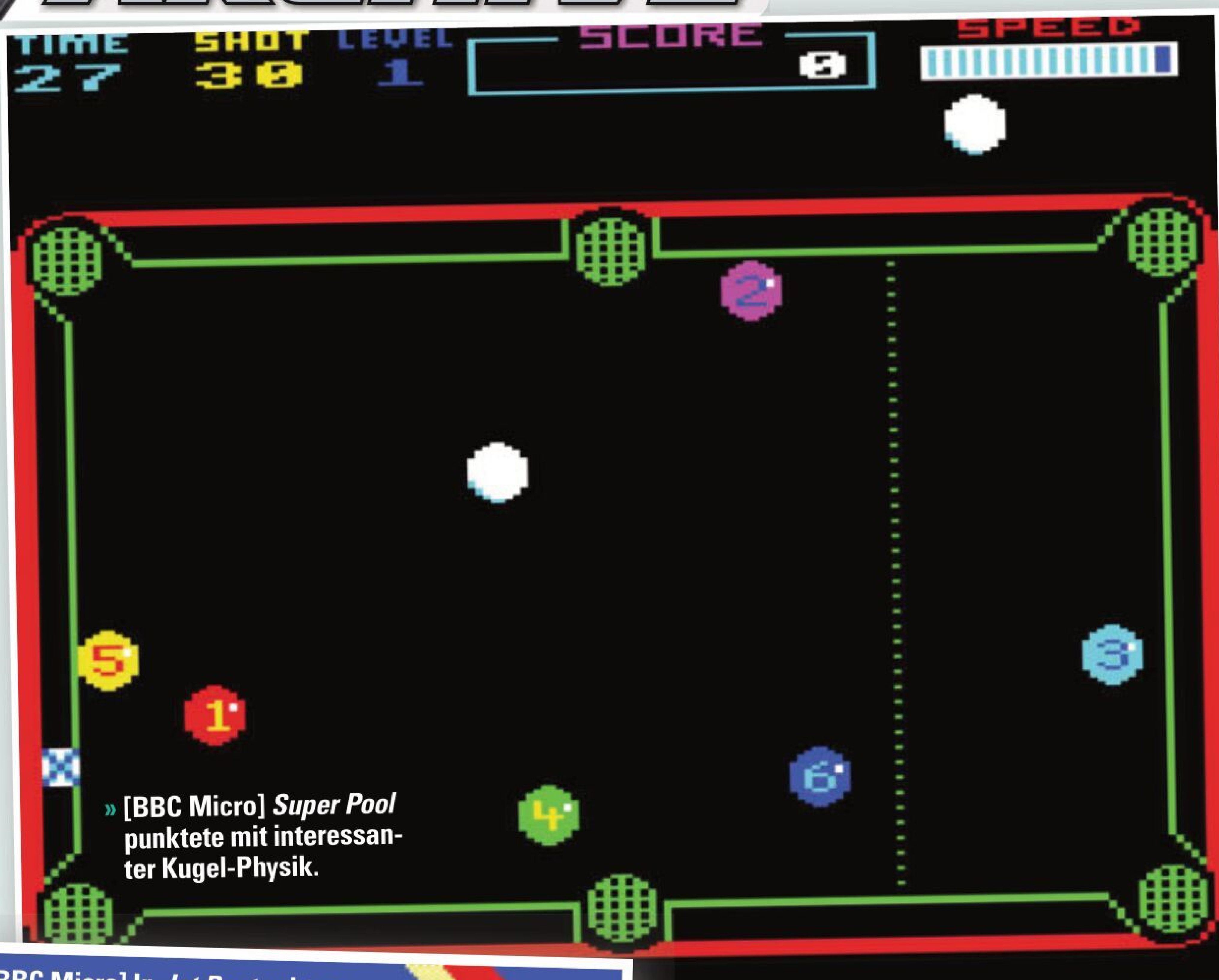


LIFE FORCE
COMMODORE 64, 1987
■ Ein simples, aber spaßiges Panzer-Spiel. Publisher war CRL, den Vertrieb übernahm EA.



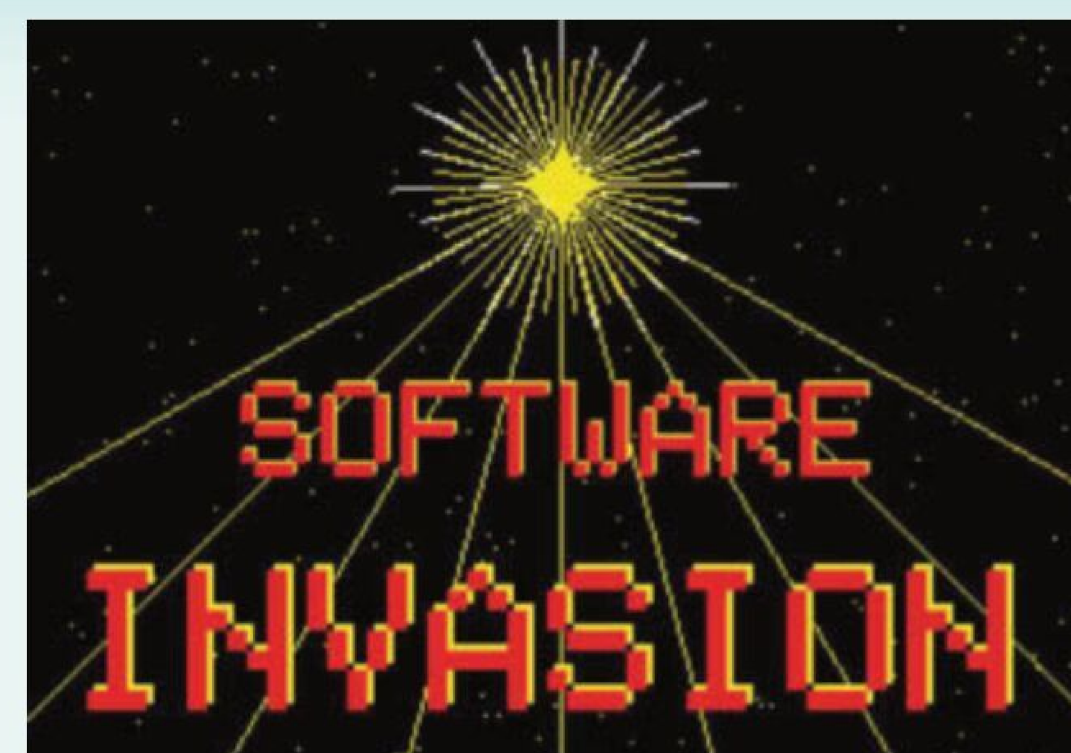
KELLOGG'S TOUR
COMMODORE 64, 1988
■ Das Rennrad-Spiel bot Gangwechsel, doch sonst tat sich wenig auf der Strecke.

DIE FIRMEN-ARCHIVE



» [BBC Micro] *Super Pool* punktete mit interessanter Kugel-Physik.


» [BBC Micro] In *Jet Boat* geht es ganz simpel um Bestzeiten.



» Fast jedes Acorn-Programm der Firma zeigt denselben Ladebildschirm.

» Damals sagten wir einfach zu allem Ja! «

DAVID VOUT

▶ wurden. Der wichtigste war wohl Clem Chambers", führt Vout aus. Chambers war der frischgebackene CEO des ebenfalls in London ansässigen Entwicklers/Publishers CRL. Die Vouts waren für ihn Brüder im Geiste, und er half ihnen im Haifischbecken des Spielemarkts, so gut er konnte.

Chambers blickt zurück: „Ihr BBC-Spiel *3D Bomb Alley* war ein Hit, daher freute ich mich, mit ihnen übers Geschäft zu reden. Simon war der ‚Boss'. Ich kann mir nicht mal vorstellen, wie man als Profi-Horn-Spieler beim Orchester landet. Er meinte aber, er hasse das Instrument und wäre froh, nun Software zu entwickeln. David war jünger und sehr energisch. Sie bildeten ein gutes Team."

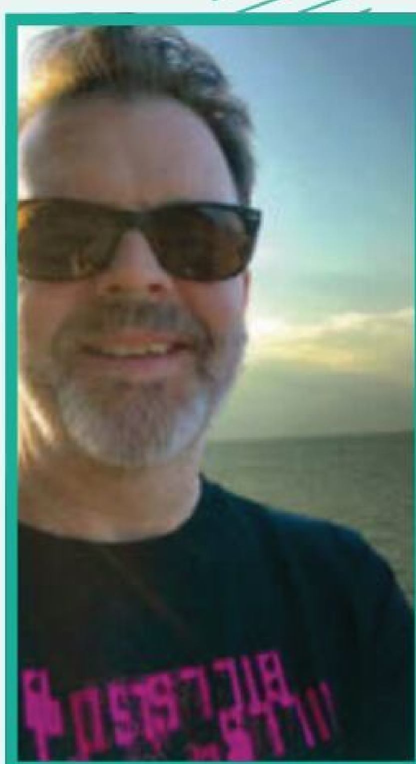
Für Chambers war es kein Problem, direkten Konkurrenten zu helfen. „So habe ich nie gedacht. Ich mag nette Menschen, und warum sollte ich denen nicht helfen? Wer sein Bestes gab, dem half ich gern, wenn ich konnte. Man weiß nie, was dabei herumkommt. Es war auch leicht, ihnen zu helfen, weil sie so frisch dabei waren."

„Clem half, ebnete uns den Weg zu den großen Zulieferern. Das war eine große Sache", fügt Vout hinzu. Auch besser produzierte Cover mit hübscheren Motiven waren essenziell, um gegen die größeren Kaliber anzutreten. „Wir wurden professioneller, indem wir dazulernten. Wir investierten nicht in Mitarbeiter oder Ausrüstung. Es lief fast wie immer, wir falteten die Inlays noch immer am Bügelbrett beim Fernsehen. Es war ein Heimgewerbe durch und durch."

1984 erschien der Acorn Electron, der leistungsschwächere kleine Bruder des BBC Micro, und es tat sich ein neuer Markt für Portierungen auf. Zum Glück wurden die meisten Electron-Ports von Software Invasion in ein

WO SIND SIE HEUTE?

DAVID VOUT



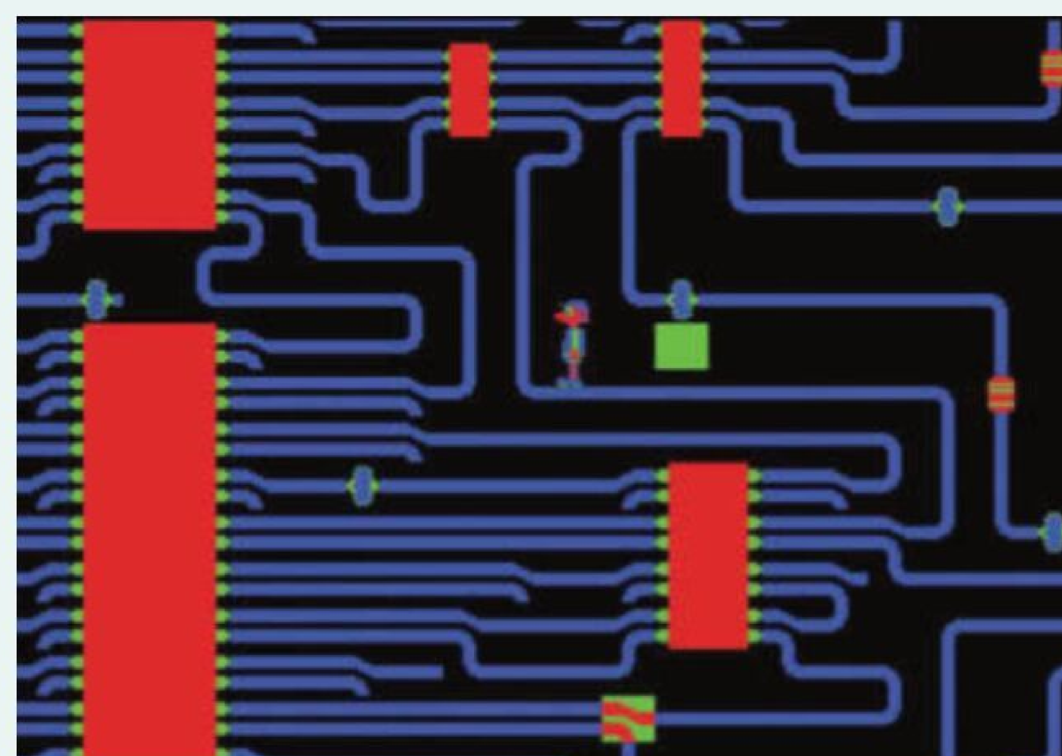
■ Nach dem Ende von Software Invasion arbeitete David für Studios wie Krysalis, wo er die C64-Konvertierungen von *Klax* und *Space Harrier 2* entwickelte. Darauf gründete er das Studio 221b in Sheffield und schuf C64-Titel wie *HeroQuest*, *Blues Brothers* und *Dr. Who*. Wieder in London arbeitete er zur Hochzeit von Virgin Games an Disney-Konsolenspielen.

SIMON VOUT

■ Nach sieben Jahren Software Invasion kehrte Simon zu seinen musikalischen Wurzeln zurück. Heute ist er Toningenieur und Besitzer eines Studios für Klassik-Aufnahmen und Postproduktion in Wimbledon.

DIE DNS VON SOFTWARE INVASION

WIE STACH DER ENTWICKLER HERAUS?



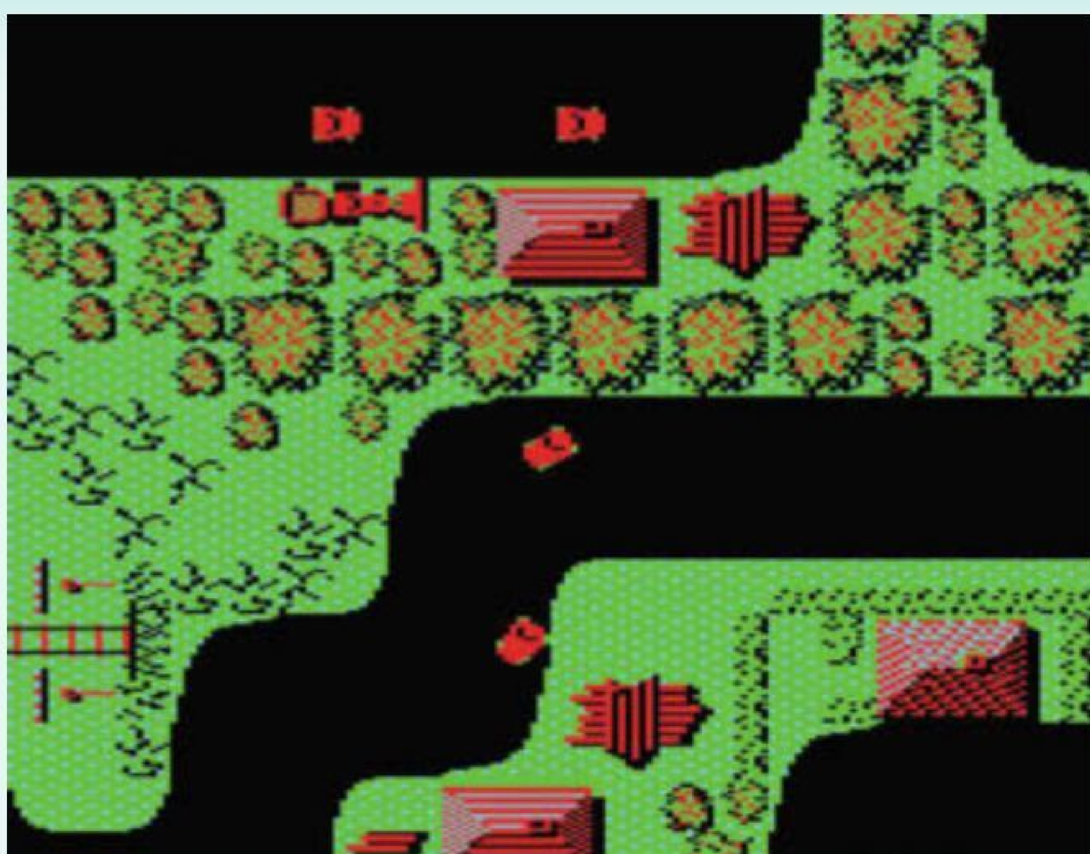
ACORN-SPIELE

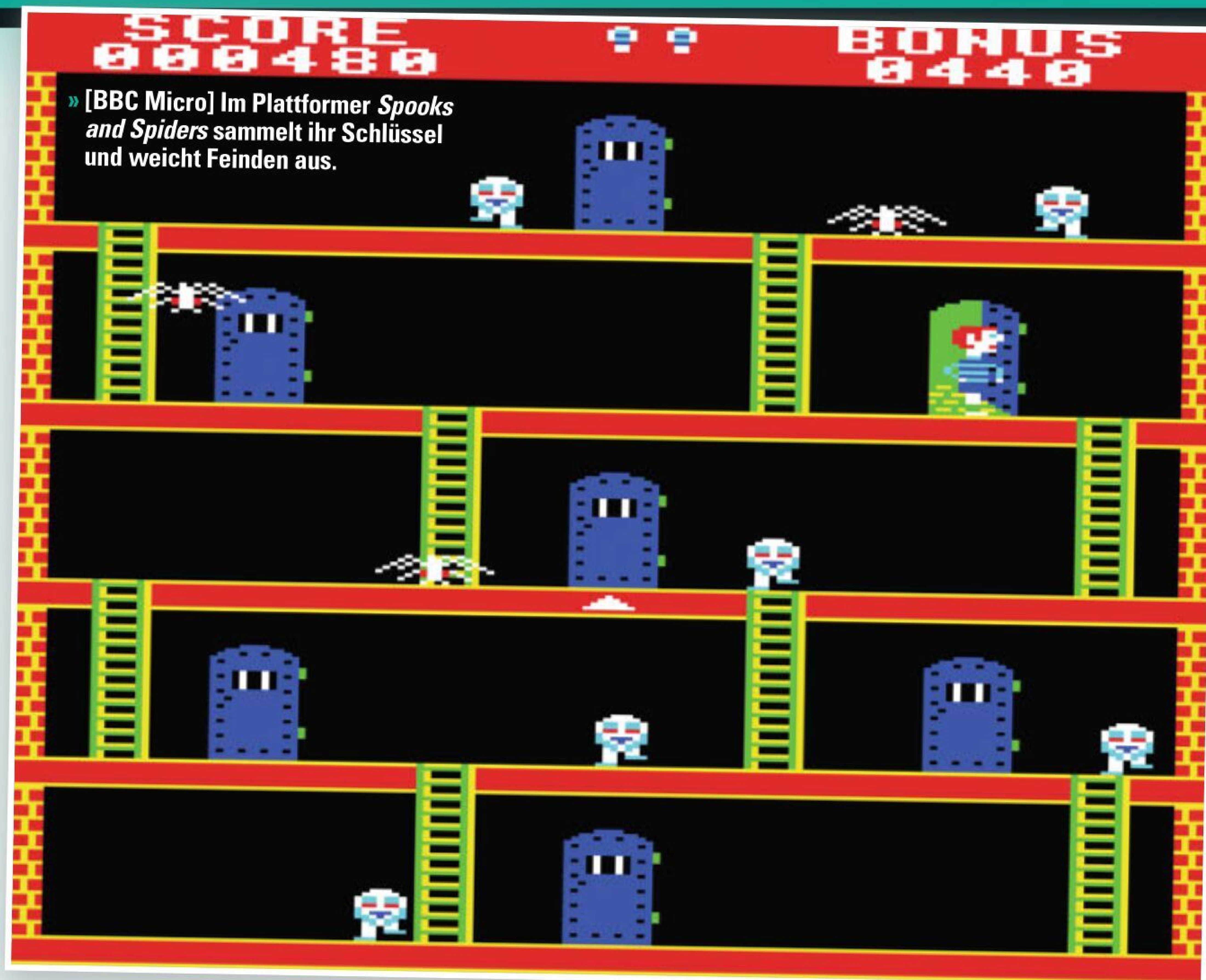
■ Die meisten Titel von Software Invasion erschienen auf dem BBC Micro und brauchten nur kleine Anpassungen, um auf dem Electron zu laufen. Die Firma war ein großer Fisch in einem kleinen, austrocknenden Teich.



ALLES AUF ARCADE

■ Software Invasion fokussierte sich durchgehend auf Spiele nach Arcade-Strickmuster. Viele der frühen Titel waren leicht angepasste Klone von Arcade-Hits der frühen 80er. Dazwischen schufen sie einige Sport- und Kartenspiele.





» [BBC Micro] Im Plattformer *Spooks and Spiders* sammelt ihr Schlüssel und weicht Feinden aus.

Bundle mit zehn Spielen der großen Elektronikmarktkette Dixons aufgenommen, das landesweit verkauft wurde.

Nicht darin enthalten war das neueste Spiel aus dem Hause Vout: *Stairway to Hell* entwickelte David parallel für BBC und Electron; beide Versionen erschienen auf einer Kassette. Der knifflige Plattformer erforderte präzise Eingaben und gutes Timing. Auch beim Labyrinthspiel *Chip Buster* von Tony und Mark Monckton vertrieb Software Invasion beide Versionen auf einer Kassette.

Da der Software-Markt für BBC und Electron stagnierte, versuchten sich die Brüder 1987 kurz auf dem Schneider CPC. Sie veröffentlichten unter anderem eine *Stairway to Hell*-Konvertierung und ihren letzten Titel in Eigenregie: das Rennspiel *Street Machine,* das nur als Teil der Sammlung *Smash 7* auf den BBC fand.

Chambers wurde zum Retter in der Not. Er schloss einen Vertrag mit Electronic Arts über zehn Spiele ab und engagierte Software Invasion für die Produktion von *Life Force*, *Kellogg's Tour,* dem Arcade-Shooter *Discovery* und dem *Combat School*-Klon *NATO Assault Course*. Alle Spiele aus dem EA-CRL-Deal erschienen für den C64, der für die Brüder Neuland war.

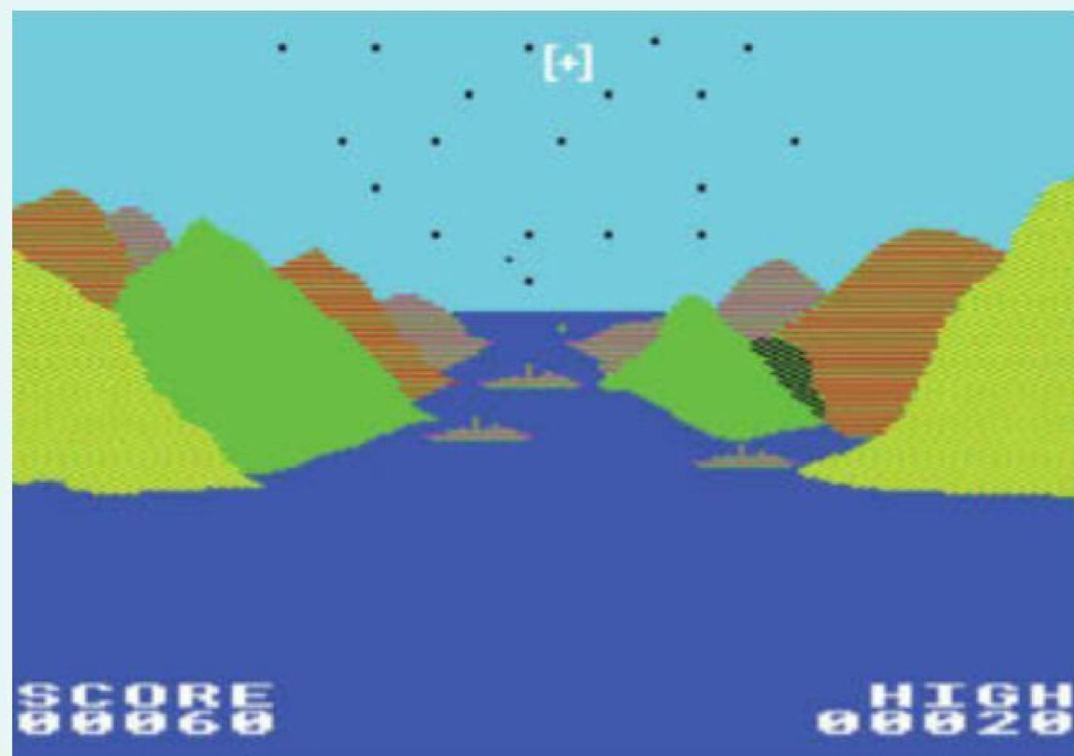
„Für die meisten Spiele hatten wir nur wenige Wochen, es sind also nicht unsere besten Arbeiten", gibt Vout zu. „Wir teilten das Coding gleichmäßig auf, ich übernahm die Grafik, Simon die Musik. Schlauerweise machte Simon ein Interface. So konnten wir mit der besseren Tastatur und dem Texteditor des BBC coden und dann alles per Kabel an die C64 schicken."

»Clem half, ebnete uns den Weg zu den großen Zulieferern. Das war eine große Sache.« DAVID VOUT

Doch der EA-Deal entwickelte sich zum Fiasko. „Ich glaube, die Lernkurve auf dem C64 war etwas hart für beide. Aber ehrlich gesagt ist meine Erinnerung verschwommen, weil ich zu der Zeit darum kämpfte, meine Firma nicht gegen die Wand zu fahren", sinniert Chambers.

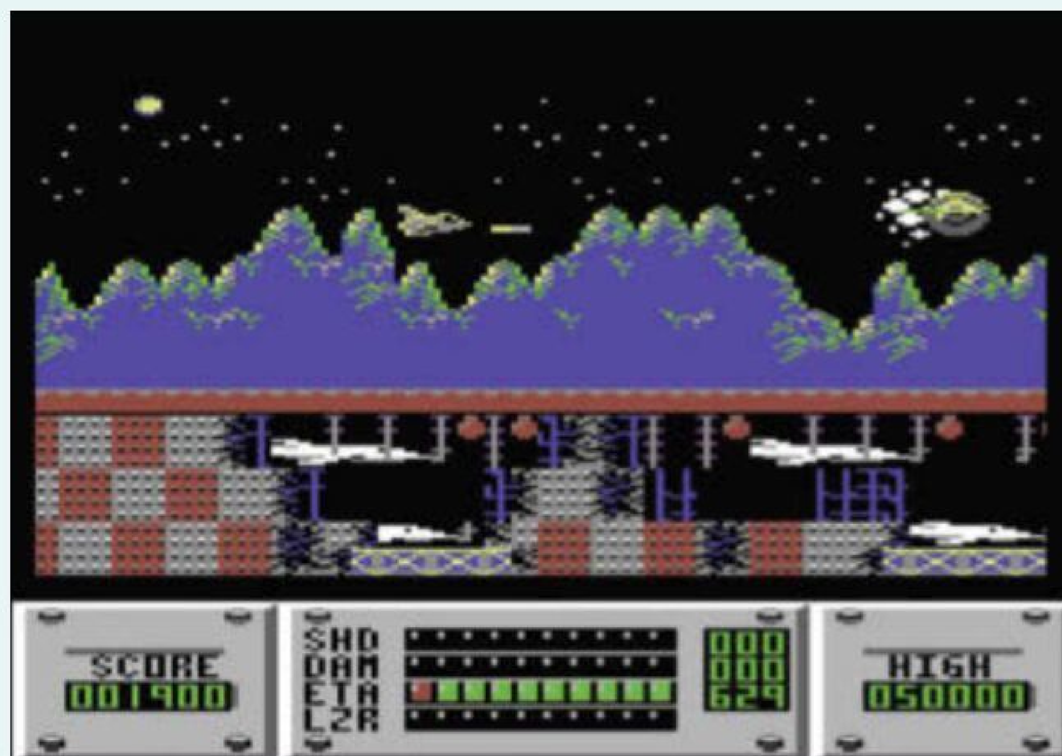
Die C64-Konvertierung von *Street Machine* wurde der letzte Wurf von Software Invasion. Bald darauf wurde der Vater der Brüder todkrank. Simon Vout überlegte, zu seiner Musik-Karriere zurückzukehren, und weil das Spiele-Geschäft immer schwerer wurde, schlossen die Brüder schließlich Software Invasion. „Ich war bis zu seinem Tod bei unserem Vater in Sheffield. Simon baute ein Tonstudio für klassische Musik auf, das er bis heute betreibt", berichtet David Vout.

David Vout verbindet schöne Erinnerungen mit dieser Zeit. „Wir waren wie Wild-West-Pioniere, improvisierten auf Schritt und Tritt. Ich weiß nicht, ob viele dachten, dass da etwas Langfristiges entsteht. Manche hielten es nur für einen Trend. Ich war jung, frisch aus der Uni und voller Selbstvertrauen, dadurch schien alles möglich. Wäre ich damals so alt gewesen wie jetzt, wäre ich vorsichtiger gewesen, wäre die Dinge kalkulierter angegangen. Damals sagten wir einfach zu allem Ja!" *



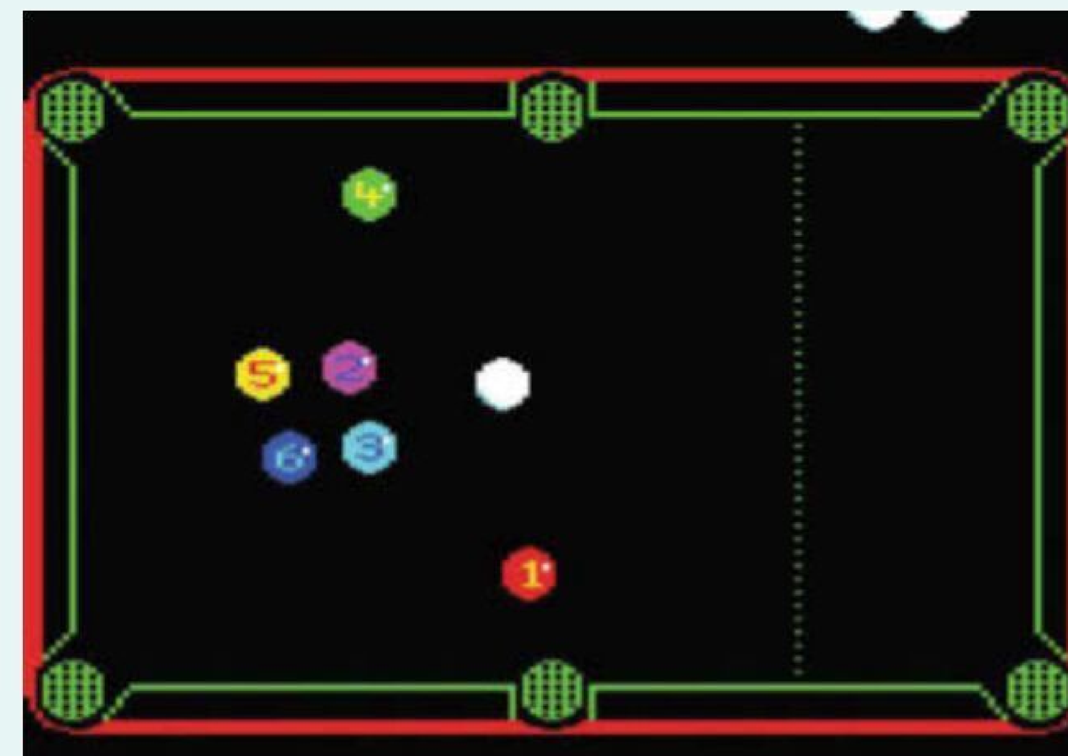
QUALITÄT VOR QUANTITÄT

■ Durch die Güte der Programmierung und Präsentation hoben sich die Spiele von Software Invasion von Anfang an von der Masse ab. Titel wie *Attack on Alpha Centauri* und *3D Bomb Alley* waren anderen BBC-Spielen technisch voraus.



COMMODORE-KAPRIOLEN

■ Als der Markt für BBC und Electron schwand, wandte sich die Firma im Zuge eines Vertrags mit Publisher CRL dem C64 zu. Die resultierenden Titel waren nicht die besten von Software Invasion, doch die Firma erholte sich dadurch vorübergehend.



DER DIXONS-DEAL

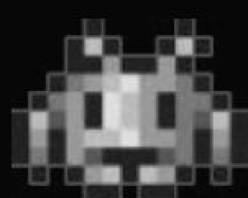
■ Die nationale Ladenkette Dixons fügte einer ihrer Spielesammlungen den Großteil des Electron-Katalogs von Software Invasion hinzu, darunter *Super Pool*, *Vortex* und *Blitzkrieg*. Das steigerte die Bekanntheit der Firma in England deutlich.

EXPERTENWISSEN

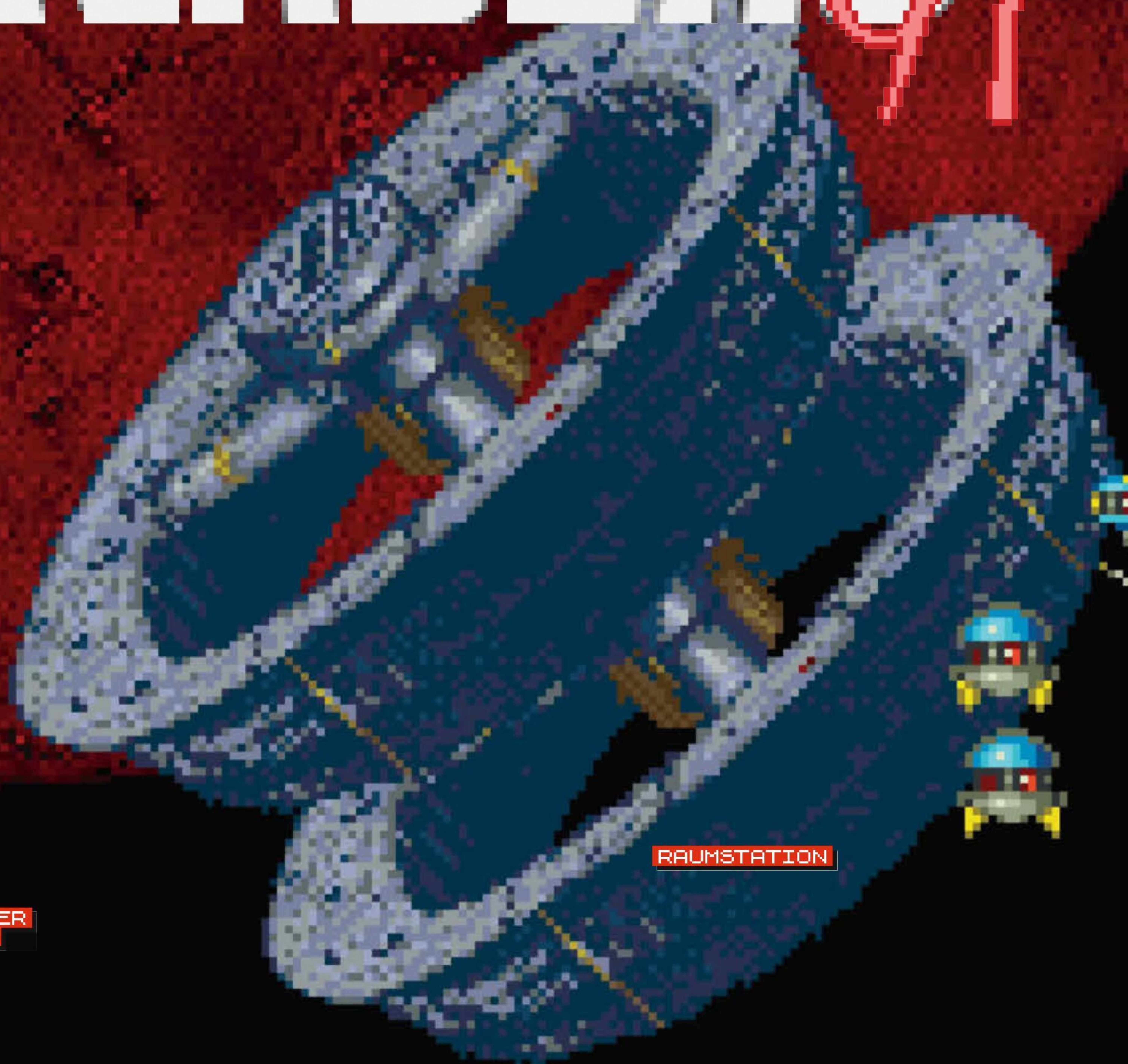
SUPER SPACE INVADERS '91



ALIEN-SOLDAT

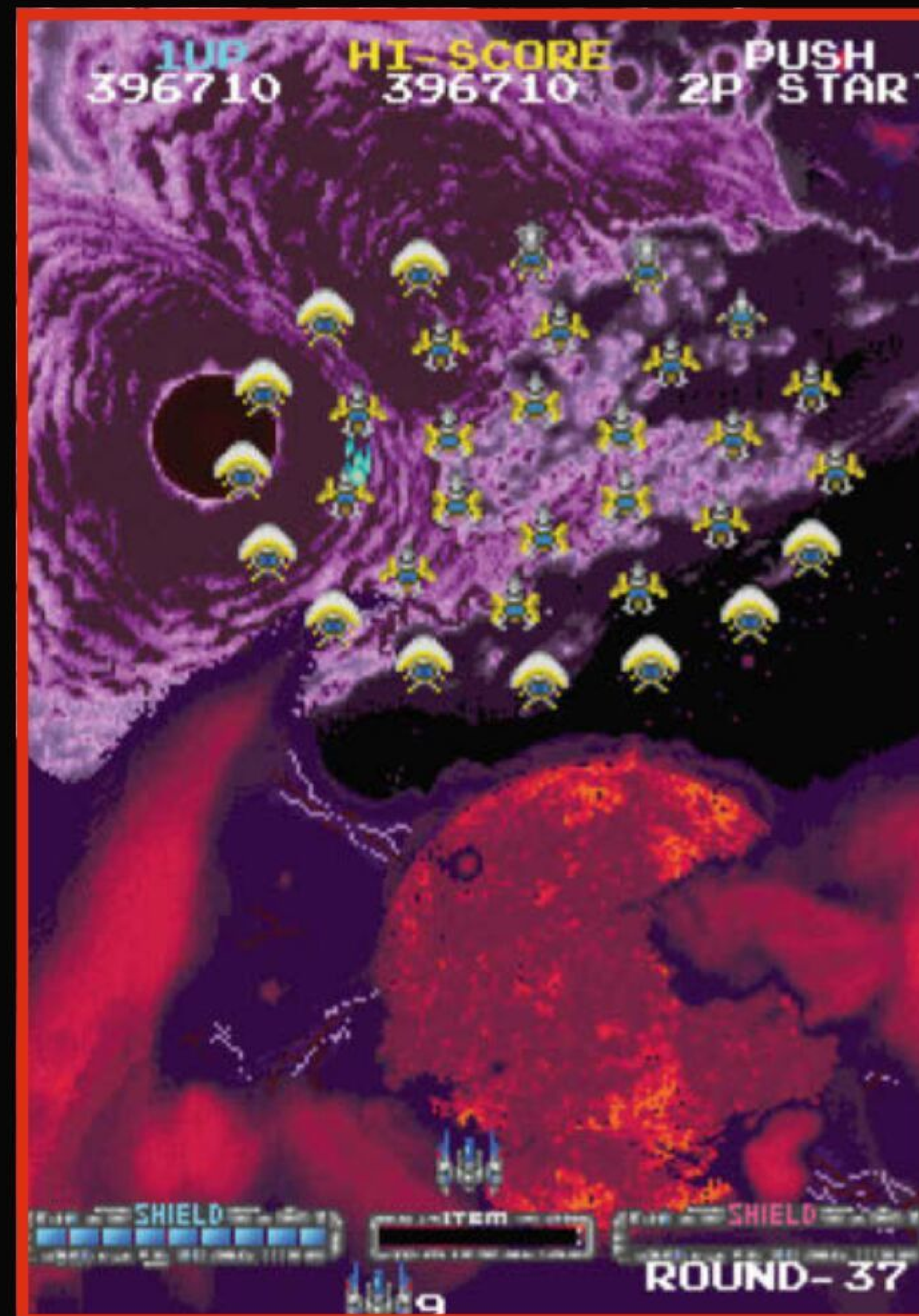


KLASSISCHER INVADER

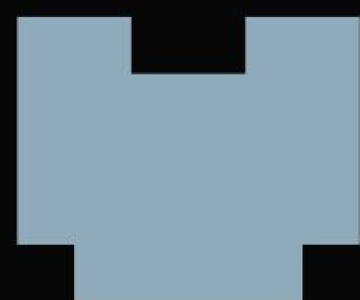


RAUMSTATION

SELTSAME OBJEKTE AM HIMMEL, ZERSTÜCKELTE KÜHE, DIE INVADERS MÜSSEN ZURÜCK SEIN! DIESES MAL SIND SIE SCHNELLER, GEMEINER UND STÄRKER. ZUM GLÜCK GILT DAS IM 1990ER-NACHFOLGER DES ARCADE-KLASSIKERS VON TAITO ABER AUCH FÜR EUCH!

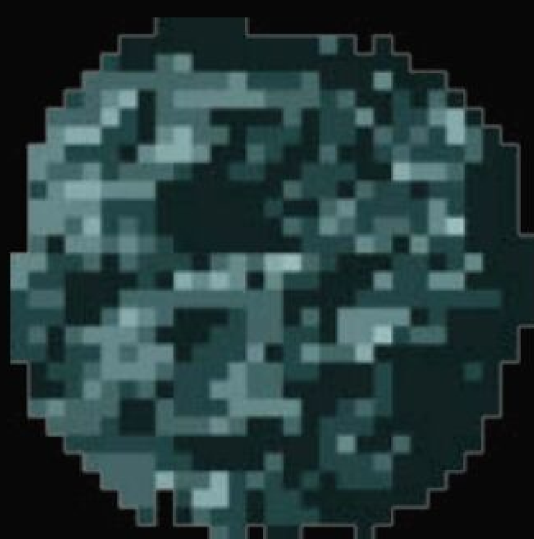


» [Arcade] Auch vor dem Wurmloch wehrt ihr Aliens ab.



enige Spiele genießen so einen Legendenstatus wie *Space Invaders*, das erste große Shoot-em-up, das 1978 von Taito in die Arcades gebracht wurde. Der Nachfolger führte 1980 neue Aliens ein, *Return of the Invaders* bot 1985 detaillierte und bunte Grafik und kniffligere Gegner-Formationen. In *Super Space Invaders '91* haben die Angreifer noch mehr Tricks im Ärmel, euer Gefährt aber glücklicherweise auch. Anstelle des Ein-Schuss-Panzers steuert ihr das CG30, mit dem ihr vom unteren Bildschirmrand vernichtende Laserschüsse abfeuert.

Nachdem weder das inoffizielle *Space Invaders 2* von Midway noch weitere Taito-Teile die Fans begeistern konnten, erweiterte das Unternehmen *Super Space Invaders* deutlich. Die feste Einzelbildschirm-Ansicht blieb, aber es wurden zahlreiche Elemente zeitgenössischer Genrekollegen mit den klassischen Sounds und Gegnern kombiniert.



ASTEROID

Ursprünglich sollte das neue Spiel *The Majestic 12* (oder *MJ-12*) heißen, angesiedelt ist es zehn Jahre nach dem Sieg über die Aliens. Über ein Wurmloch gelangen sie in unser Sonnensystem, platzieren ihre riesigen Flotten über der Erde und ihr müsst sie einmal mehr als einsamer Held abwehren und zurück in den Weltraum pusten.

Das Spielprinzip hat sich im Kern nicht geändert. Über euch bauen sich reihenweise Alienschiffe auf und attackieren euch mit Bomben, Laserstrahlen und Raketen. Die Feinde bewegen sich horizontal hin und her, kommen sie an den Bildschirmrand, rücken sie eine Stufe weiter nach unten. Erreicht ein Alien den Boden, verliert ihr ein Leben – unschön, aber besser als das fiese „GAME OVER" des Originals.

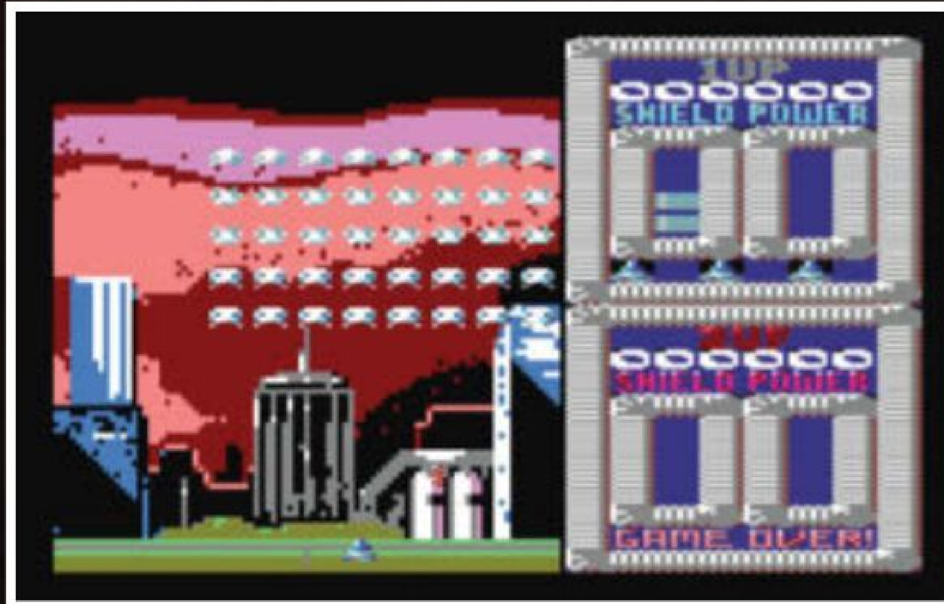
Neben einigen bekannten Schiffstypen erwarten euch komplett neue Invader mit ganz eigenen Fähigkeiten. Insektoide Aliens brechen aus der Formation aus und fliegen wie in *Galaxian* auf euch zu. Andere teilen sich auf, wenn sie getroffen werden, ein weiterer Typ wird mit jeder Wunde größer und platzt schließlich beim finalen Treffer. Ferner gibt es neue Formationen: Humanoide Figuren kreisen über euch und drehen sich beim Abstieg, doppelte Reihen fliegen noch viel schneller nach unten. In einem fabrikähnlichen Level müsst ihr euch langen Robotern und Insektoiden stellen, während eine Truppe der Gegner sich über den ganzen Bildschirm zieht, was euren Untergang noch schneller vorantreibt.

In starkem Kontrast zum schwarzen Hintergrund des Originals hat *Super Space Invaders* bunte Umgebungen, wie eine rotierende Raumstation, Wolken, die Straßen und Gebäude einer zerstörten Stadt. Doch natürlich geht es auch in den Weltraum. ▶

»MEINE AUFGABE WAR SO SPANNEND, WEIL ICH KEINE ORIGINAL-SPRITES ODER HINTERGRÜNDE VERWENDETE.«
JOLYON MYERS

KONVERTIERUNGEN

ZU HAUSE KÖNNT IHR DIE INVADERS AUF COMPUTERN UND KONSOLEN DAS FÜRCHTEN LEHREN.



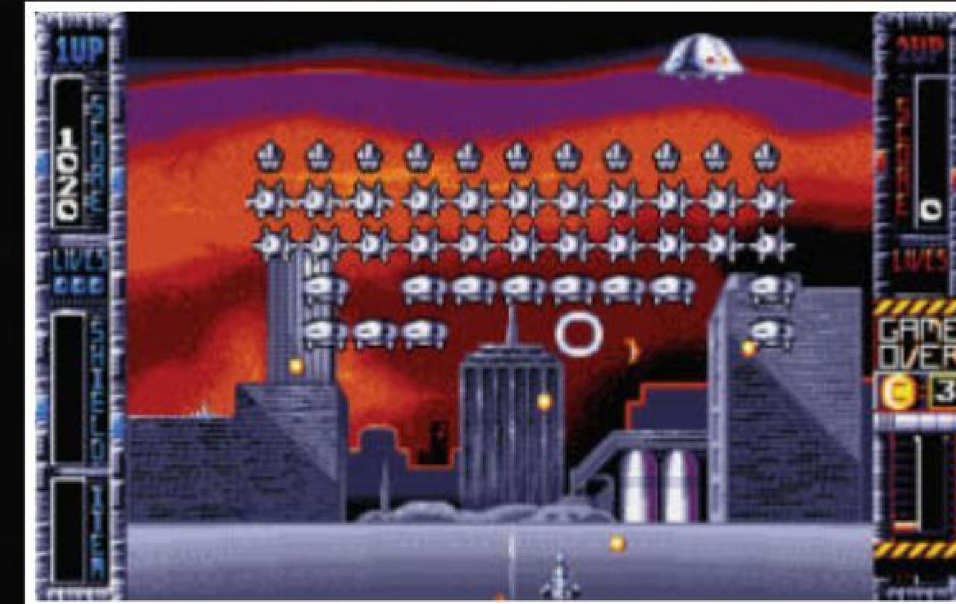
SCHNEIDER CPC

■ Dieser Port war eine riesige Enttäuschung und gänzlich spaßbefreit. Klotzige Sprites, langweilige Soundeffekte und, am schlimmsten, ein langsames und unspannendes Spielgefühl. Genug Gründe, die Schneider-Version ins Weltall zu schießen.



ATARI ST

■ Das Cartoon-Intro schaut super aus, außerdem hat der Atari-Port einige klasse Grafiken von Jolyon Myers. Aber das Spiel selbst fühlt sich etwas schwammig an, mehr Feintuning hätte dieser Umsetzung nicht geschadet.



AMIGA

■ Jolyon Myers' fröhliche Musik ist auf dem Amiga ebenso gut umgesetzt wie andere Elemente. Die Infobalken sind zur Unterstützung diverse Bildschirme an die Seite gewandert. Und auch wenn der Port langsamer ist, sieht sehr schick aus.



COMMODORE 64

■ Die C64-Fassung ist eindeutig der beste 8-Bit-Port von *Super Space Invaders*. Sie hat einen fantastischen Ladebildschirm, eine hübsche Eröffnungssequenz und schicke Hintergrundgrafiken. Vor allem läuft das Spiel schnell und flüssig.



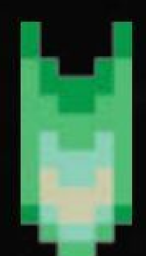
DOS

■ Durch die Unterstützung von VGA und Soundkarten ist diese PC-Fassung sehr gelungen. Das coole Intro überzeugt noch immer und die VGA-Grafiken sind hübsch. Allerdings wurde bei der Steuerung geschlampt.



GAME GEAR

■ Der Handheld war nicht ideal für Shmups, die Portierung machte sich 1991 aber sehr gut. Wegen des kleinen Displays mussten Kompromisse eingegangen werden, das Spiel selbst funktioniert aber sehr gut und sogar die Kuh-Levels sind dabei.

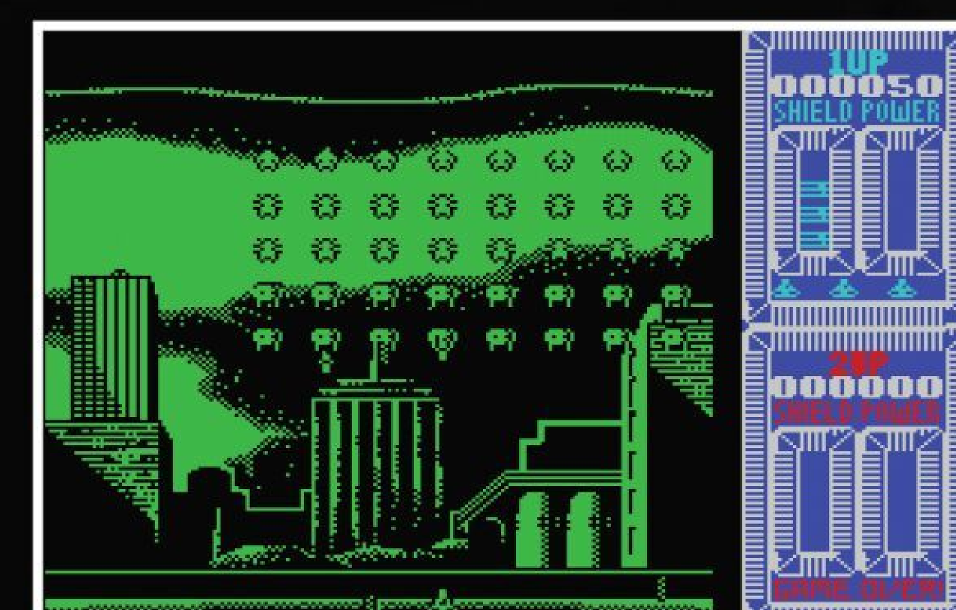


GEGNERISCHE BOMBE



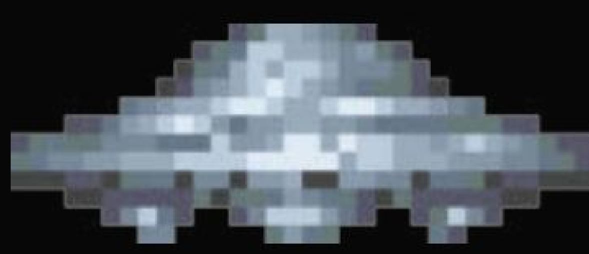
MASTER SYSTEM

■ Hier wurde das Spielerschiff in Maverick 6 umbenannt, die restlichen Elemente sind aber intakt, darunter auch die Kuh-Levels. Auch dank des butterweichen Zwei-Spieler-Modus ist die Master-System-Version eine der besten Portierungen von *Super Space Invaders*.

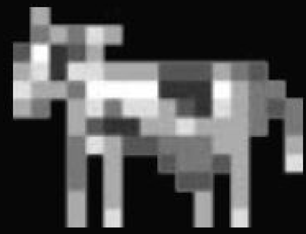


ZX SPECTRUM

■ Allein der Versuch einer Spectrum-Portierung ist beeindruckend. Aber leider werden durch die begrenzte Farbpalette Aliens und Raketen oft unsichtbar. Das Spiel ist weitestgehend funktional, viele Verbesserungen fehlen aber. Ein ehrbarer Versuch.



FLIEGENDE UNTERTASSE



KUH

» [Arcade] Der finale Boss wird begleitet von mutierten Invadern.

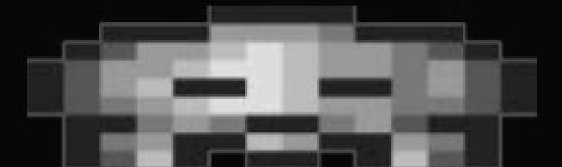


FLIEGENDER INVADER





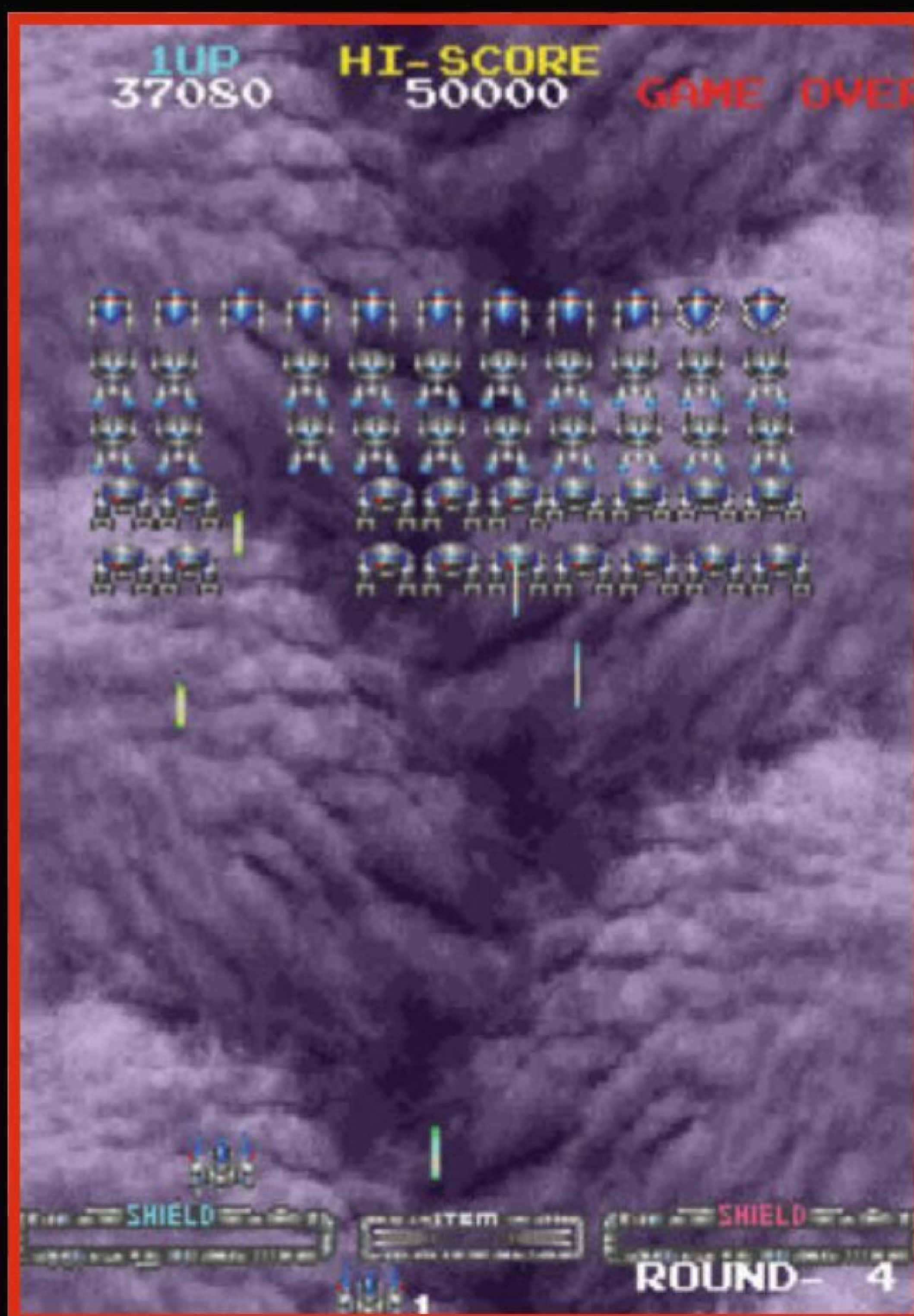
» [Arcade] Bosse sterben in riesigen Explosionen.



MUTIERENDER INVADER

Der Bereich um das Wurmloch ist in sattem Lila gefärbt, fast schon idyllisch, lässt man den Horror, der von ihm ausgeht, einmal außen vor.

Doch die Invasoren haben noch mehr Gemeinheiten vorbereitet und erstmals enorme Bosse im Gepäck. Das erste dieser metallischen Monster erscheint am Ende von Runde 11 und schießt Laserstrahlen aus seinen Tentakeln. Ihr bekommt es mit einer kupferfarbenen fliegenden Untertasse zu tun, die sich teilen kann und euch mit blauem Laserfeuer zusetzt. Später lauert euch ein riesiges Mutterschiff mit einem zerstörbaren Auge auf, und als letzter Boss stellt sich euch ein schlangenähnliches Schiff in den Weg, das einen breiten Laserstrahl über den ganzen Bildschirm schickt. Jeder Boss braucht eigene Taktiken und idealerweise die Nutzung der Power-ups.



» [Arcade] Auch in den Wolken müsst ihr kämpfen.

In den Bonus-Levels „Cattle Mutilation" sollt ihr einer klassischen Alien-Handlung Einhalt gebieten: der Entführung unschuldiger Kühe von den grünen Weidewiesen. Dazu müsst ihr herumzappelnde Raumschiffe aus dem Himmel schießen und sie so daran hindern, die Wiederkäuer zu stibitzen. Jede Kuh, die am Ende übrig geblieben ist, bringt saftige 5.000 Punkte. Auch zerstörte Gegner treiben euren Highscore nach oben, je nachdem, wann ihr sie erwischt. Sind sie noch ganz oben, gibt es 2.000 Punkte, kurz vor dem Erreichen der Weidefläche nur noch 100.

In den normalen Levels schweben über den normalen Gegnern mit den Mutterschiffen auch Mini-Bosse. Je nach ihren Untertanen sind sie unterschiedlich, von der normalen fliegenden Untertasse über eine rote leuchtende, sich drehende Version im Wolken-Level über einen leuchtenden Käfer ist alles dabei. Sie tun dem Spieler zwar nichts, ihr solltet sie aber definitiv zerstören, da sie dann ein Power-up verlieren, ähnlich wie bei *Arkanoid* von Taito. Die Items sind eine Kernmechanik von *Super Space Invaders*, können aber nur begrenzt oft genutzt werden – ihr müsst sie also ideal einsetzen.

Als wären all diese neuen Spielelemente nicht schon genug, hat euer Schiff nun auch einen Schild, der gegnerische Attacken mit Boosts abwehrt, die ihr als „S"-Power-ups erhalten könnt. Normalerweise startet ihr mit dreien, mit genügend Übung könnt ihr aber bis zu acht Schilde anhäufen. Und wenn ihr allein kein Land seht, darf ein zweiter Spieler einsteigen, um die Aliens gemeinsam abzuwehren.

In einer Zeit, in der Beat-em-ups mit riesigen Sprites sowie aufwendige 3D-Rennspiele die Vorherrschaft hatten, war *Super Space Invaders* ein klares Kontrastprogramm. Es rückte den puren Spielspaß in den Vordergrund, nicht komplexe Spielmechanik oder ausgefallene Technik. Für die Umsetzungen auf Heimgeräte zeichnete Domark verantwortlich. Deren hauseigenes Entwicklerteam war für gelungene Portierungen bekommt, die oftmals zusätzliche Features und Tutorials boten.

Nach dem Erfolg von *Super Space Invaders* war es nur eine Frage der Zeit, bis die Invasoren in die Arcades zurückkehren würden. Das 1993 erschienene *Space Invaders DX* brachte einen Versus-Modus für zwei Spieler, und im Parodie-Modus wurden die Figuren durch andere bekannte Taito-Charaktere ausgetauscht. Viele Fans sehen *Super Space Invaders* noch heute als den besten Teil der Reihe. Das liegt auch an der schicken Grafik und den neuen Mechaniken, vor allem aber an der Musik und dem allgemeinen Nostalgie-Gefühl, das an das Original aufkommt. *

»JEDER LIEBTE DIE KUH-ENTFÜHRUNGS-LEVELS, DAS OFFENSICHTLICHSTE B-MOVIE-ELEMENT.«

JOLYON MYERS

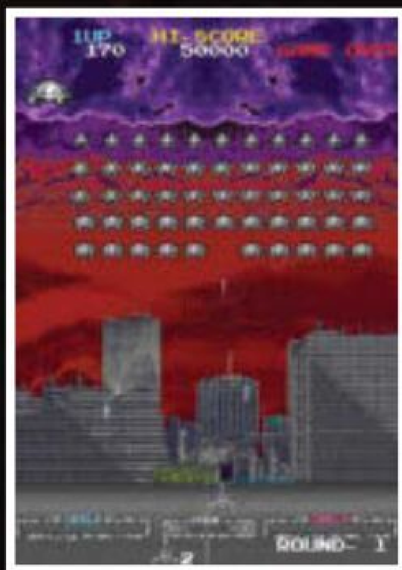
BONUS FLIEGENDE UNTERTASSE

BOSS

CG30-KANONE

TANZ DER INVASOREN

EINE AUSFÜHRLICHE ÜBERSICHT ZU ALLEN INVADER-TYPEN IN SUPER SPACE INVADERS.



KLASSISCHE INVADER

■ Manchmal haben sie besondere Twists, beispielsweise füllen sie ihre Reihen nach unten auf, wird einer zerstört.



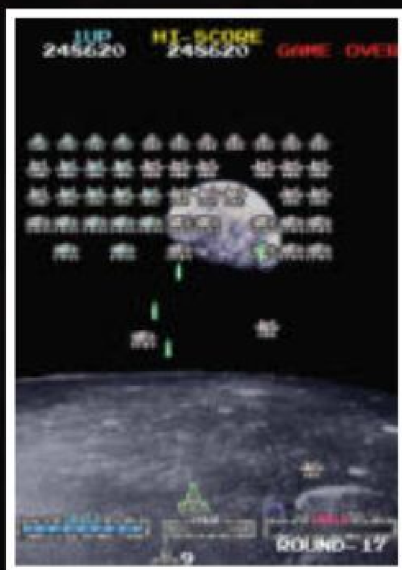
MUTIERENDE INVADER

■ Sie wirken normal, aber trefft ihr sie, verdoppelt sich ihre Größe und ihr braucht zwei weitere Schüsse.



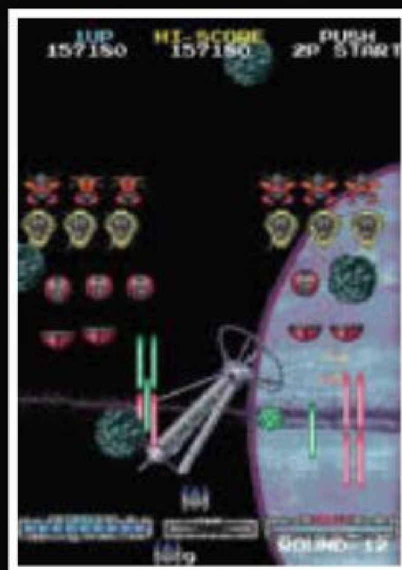
GLAS-INVADER

■ Sie sind zwar gefangen, können aber feuern – bricht ihr Einmachglas, wird ihre Schussrate deutlich höher.



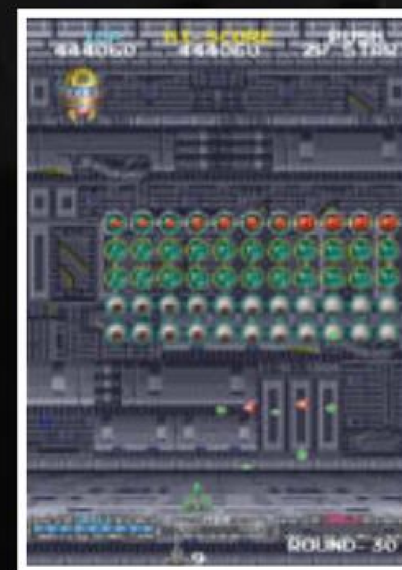
FORMATIONS-BRECHER

■ Diese Rebellen brechen aus ihrer Formation aus und beschießen euch zusätzlich zu den Lasern ihrer Kameraden mit Bomben.



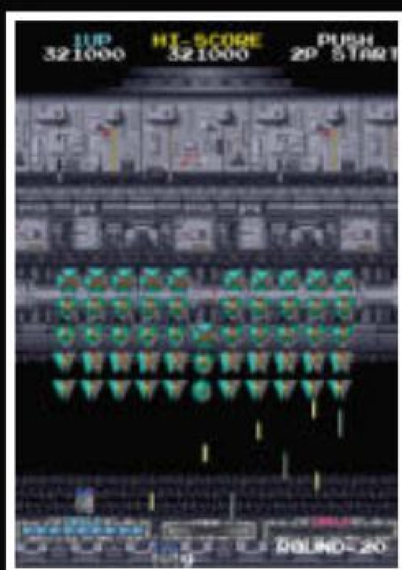
INSEKTOIDE INVADER

■ Neben ihren Felsen und grünen Kapseln solltet ihr euch vor den undurchdringlichen roten Strahlen in Acht nehmen.



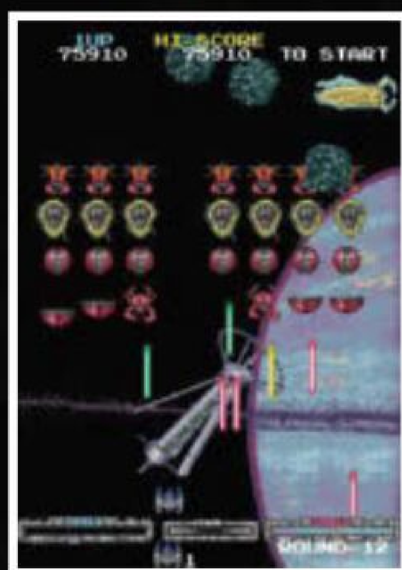
BALL-INVADER

■ Ein Haufen von Augäpfeln und anderen runden Objekten. Vorsicht, ihr könnt den Bomben-Attacken nur ausweichen!



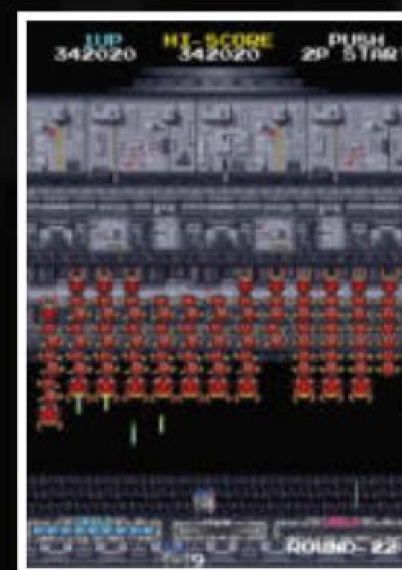
KLEINE ROBOTER

■ Die eckige Formation mag harmlos wirken, den zahlreiche Lasergeschossen auszuweichen ist aber anstrengend.



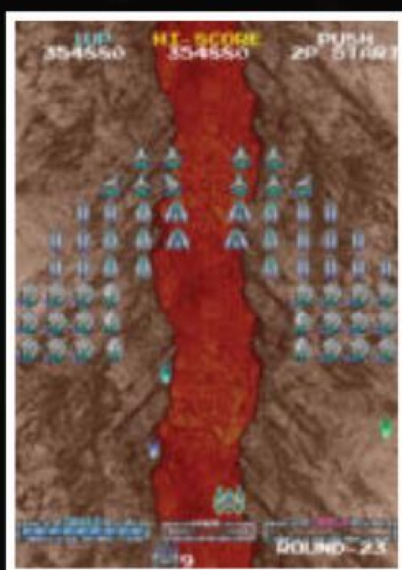
LEUCHTENDE KÄFER

■ Die Käfer werden von einer Reihe Sphären beschützt, die auch noch lange, unzerstörbare Strahlen auf euch abfeuern.



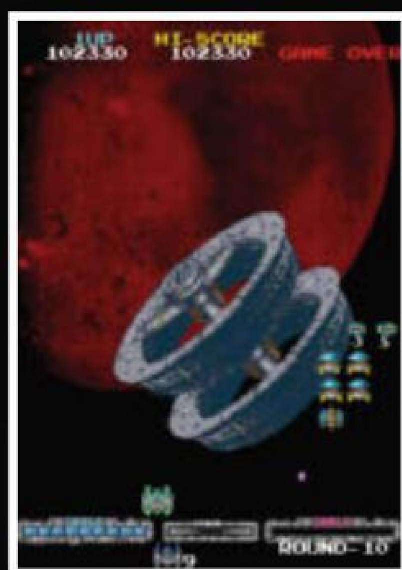
LANGE KÄFER

■ Sie verhalten sich wie die Roboter, starten weit unten und nähern sich sehr schnell, sodass sie nicht mehr getroffen werden können.



WEICHTIERE

■ Die zwei Gruppen bewegen sich flott und lassen fiese Bomben fallen, die blauen Versionen sind zudem unzerstörbar.



GROSSE GROBOTER

■ Die Transformer-ähnlichen Gegner starten weit unten, sind flott und beschießen euch mit Feuer. Ihr müsst schnell sein!



ENTFÜHRUNGS-UNTERTASSEN

■ Sie sind unbewaffnet, aber schnell und gemein. Ihr müsst deshalb aufpassen, wenn sie eine Kuh an Bord haben.



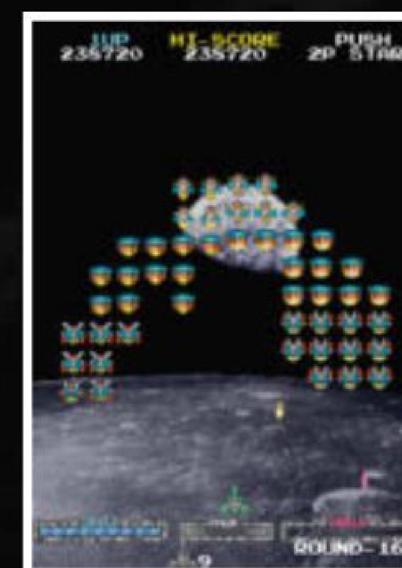
AUFTEILER

■ Diese Plünderer teilen sich nach einem Treffer auf und werden dadurch sehr schnell sehr lästig für euch.



TELE-PORTIERER

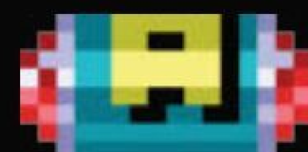
■ Erreichen sie den Bildschirmrand, erscheinen sie auf der anderen Seite wieder. Nicht sehr stark, aber nervig.



VERSTREUTE INVADER

■ Die zwei Formationen stoßen gegeneinander und an den Bildschirmrand, weshalb sie noch schneller nach unten steigen.


CG30-RAUMSCHIFF


POWER-UP

ENTWICKLER-INTERVIEW

WIR SPRECHEN MIT JOLYON MYERS, DESSEN TEAM EINIGE PORTS FÜR DOMARK FERTIGTE.



RG: Kanntest du das Arcade-Original?
JM: Ich habe ziemlich sicher erstmals davon gehört, als es um mögliche neue Portierungen, die wir machen wollten, ging. Ich sah die neue Version von *Space Invaders*, hatte Interesse und sagte das meinen Chefs.

RG: An welchen Versionen hast du gearbeitet?
JM: Hauptsächlich Amiga und ST, ich habe aber auch Grafiken für das Master System und Spectrum erstellt.

RG: Hast du mit einem Arcade-Automaten gearbeitet?
JM: Meine Aufgabe war so spannend, weil ich keine Original-Sprites oder Hintergründe verwendete. Wir hatte Probleme damit, die Daten auf unsere Geräte zu übertragen, ich fand es ohnehin spannender, alles neu zu erstellen. Ich ging runter, wo die Automaten standen, zeichnete die Grafiken auf Papier und stellte sie in *Deluxe Paint* auf meinem Amiga nach.



» [Arcade] Es wütet ein Asteroiden-Sturm.

RG: Was hast du vom Humor des Spiels gehalten?
JM: Jeder liebte die Kuh-Entführungs-Levels, das offensichtlichste B-Movie-Element. Ich wollte auf diesem Thema aufbauen und fügte neue Elemente wie die Musik hinzu. Dazu kamen das animierte Intro und Outro auf einer separaten Diskette. Und ich baute eine neue von *Star Trek: The Motion Picture* inspirierte Sequenz ein.

RG: Welche Versionen waren herausfordernder?
JM: Die Grafiken der Aliens für das Master System in einen 8x8-Pixel-Charakter zu stopfen verlangte mir alles ab.

RG: Du hast auch an den Soundeffekten gearbeitet.
JM: Dafür bin ich am Automaten in den Debug-Modus gegangen und habe jeden Effekt einzeln abgespielt, ich wollte die Schuss- und Todesgeräusche der Gegner möglichst genau nachbauen, wie auch die Bass-Sequenz im Hintergrund. Ich habe einen Sampler an den Audioausgang angeschlossen und jeden Sound direkt in den Amiga aufgenommen.

RG: Arcade-Portierungen haben oft einen schlechten Ruf, *Super Space Invaders* wurde aber meistens gut aufgenommen.
JM: Ich bin stolz, dass mein Team und ich mehr als nötig in den Port investiert haben. Wir haben meiner Meinung nach mehr als nur eine simple Umsetzung abgeliefert. Durch die Ergänzungen wurde die Arbeit für uns spaßiger, was auch dem Spiel zugute kam.

»WIR HABEN MEINER MEINUNG NACH MEHR ALS NUR EINE SIMPLE UMSETZUNG ABGELIEFERT.«
JOLYON MYERS

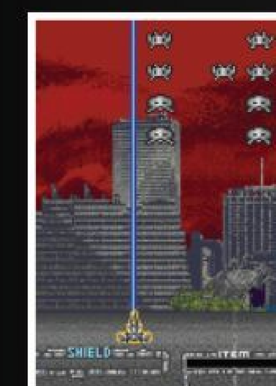
INSEKTOIDER INVADER


INVADER-SCHRECKEN

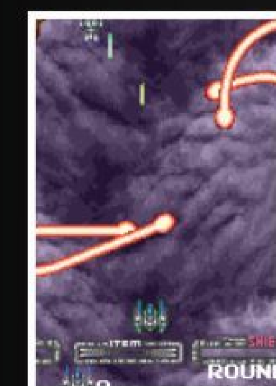
DIESE POWER-UPS LEHREN ALIENS DAS FÜRCHTEN.



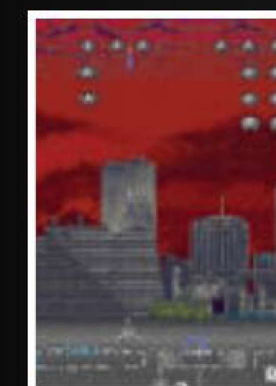
BASEN
■ Die Gebäude können nach oben gestoßen werden, die Invader explodieren bei Kontakt mit ihnen.



BRECHENDER LASER
■ Ihr feuert eine blaue Lichtlinie nach oben, die alles in ihrem Weg zerstört – ideal zur Auslöschung von bedrohlichen Wellen.



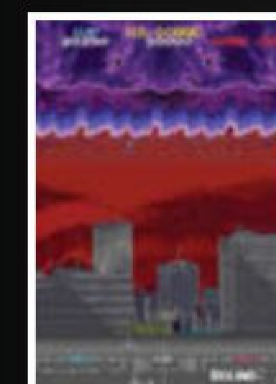
ZERSTÖRUNGS-LASER
■ Die Smart Bomb des Spiels: Nach dem Abfeuern zerstört sie jeden Invader auf dem Bildschirm.



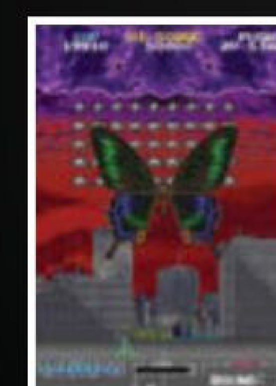
DOPPEL-SCHUSS
■ Neben Schilden könnt ihr auch weitere Schüsse für euer CG30 erhalten, was schnelles Feuern ermöglicht.



FEUER-BLUME
■ Sie startet aus eurem CG30 und lässt mehrere feurige Spiralen frei, die alles zerstören, was sie berühren.



BARRIKADEN-STRAHL
■ Diese Welle (auch als Hyper Laser) vernichtet alles in ihrem Pfad, während sie euch vor Projektilen beschützt.



ZEIT-STOP
■ Ein schicker Schmetterling erscheint, schwingt seine Flügel und friert die Invader ein, sodass ihr leichtes Spiel habt.





Die Reise-Doku
von Jörg Langer



8 Folgen à 45 Minuten –
vorab zum Vorzugspreis sichern:

www.japandoku.com

DIE 25 BESTEN LIGHTGUN-SPIELE

IMMER MEHR SPIELHALLEN MACHEN DICHT UND AUF MODERNEN FERNSEHGERÄTEN FUNKTIONIERT DIE URSPRÜNGLICHE LIGHTGUN-TECHNIK NICHT MEHR – IST DAS GENRE ETWA ZUM AUSSTERBEN VERURTEILT? WIR HALTEN DIE ERINNERUNG MIT DIESEN 25 KLASSIKERN WACH.

25 LETHAL ENFORCERS

ENTWICKLER Konami **JAHR** 1992
PLATTFORM Arcade, diverse

■ Mit seinen digitalisierten Gangstern, die hinter Tischen oder Autos hervorspringen (oft in unfreiwillig komischen Posen) wirkt dieser Titel wie ein Schießstand für angehende Polizisten in Hollywood.



24 RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

ENTWICKLER Capcom/Cavia **JAHR** 2007
PLATTFORM PS3, Wii

■ Mittels der Wii Remote als Lightgun-Ersatz erzählt dieser Railshooter die Originalgeschichte von *Resident Evil* nach. Die Levels sind dabei länger und schwerer, als es bei Automaten üblich war.



23 BEAST BUSTERS

ENTWICKLER SNK **JAHR** 1989
PLATTFORM Amiga, Arcade, Atari ST

■ Beim ersten Lightgun-Spiel für drei Spieler konntet ihr die Waffen sprechen lassen und befriedigt zusehen, wie Horden von Zombies in blutige Fetzen zerplatzten.



22 SNATCHER

ENTWICKLER Konami **JAHR** 1994
PLATTFORM Mega-CD

■ Die Version für die Justifier-Lightgun von Konami (die ursprünglich *Lethal Enforcers* beilag) war die einzige Fassung dieses Adventures von Hideo Kojima, die je auf Englisch erschien.

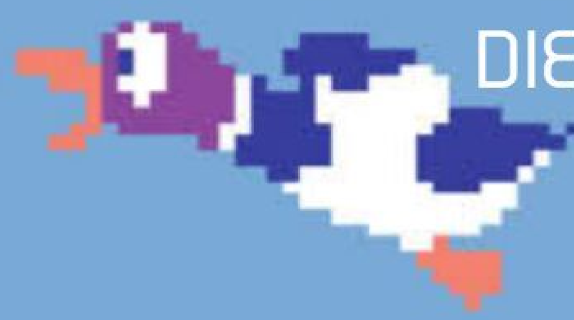


21 GUNBLADE NY

ENTWICKLER Sega AM3 **JAHR** 1995
PLATTFORM Arcade, Wii

■ Durch die schnell feuernde Maschinenpistole und die Engine von *Virtua Cop* erreichte das Genre mit *Gunblade NY* neue Höhen. Es war ein simples Spiel, machte aber riesigen Spaß.





Mit einem zweiten Controller kann ein Mitspieler die Enten steuern, während der erste sie abballert.

Duck Hunt ist auch der Name eines 1976 erschienenen Spielzeugprojektors mit lichterkennender Lightgun.

ENTENBRATEN

20 DUCK HUNT

ENTWICKLER: Nintendo R&D1 **JAHR:** 1984
PLATTFORM: Arcade, NES

■ Das Spielprinzip könnte einfacher nicht sein: Schießt einfach die Enten ab, die aus dem Schilf auffliegen. Doch erst die typischen Nintendo-Kleinigkeiten wie der witzige Hund, der das Geflügel aufstöbert, machen aus diesem Urahn von *Moorhuhn* einen echten Kultklassiker.

2014 erscheint *Duck Hunt* für die Wii U Virtual Console und nutzte die Wii Remote als NES Zapper.

Das „Duck Hunt Duo" war auch bei *Super Smash Bros* spielbar und bekam 2015 eine eigene Amiibo-Figur.

Konnte man bei *Duck Hunt* wirklich den Hund abschießen? Ja, konnte man, allerdings nur beim Automaten.

Insgesamt gab es 17 Spiele für den NES Zapper, darunter auch *Hogan's Alley* und *Wild Gunman*.



ANSTURM AUF ALLE SINNE

19 TARGET: TERROR

ENTWICKLER: Raw Thrills **JAHR:** 2004
PLATTFORM: Arcade, Wii

■ Als *Target: Terror* 2008 den Weg auf die Wii fand, war die Digitalgrafik bereits so veraltet, dass die Spieler sich schlapp lachten und der Titel von IGN die Auszeichnung „Schlimmste Grafik des Jahres" verliehen bekam. Dennoch sind die abgefilmten Sequenzen, von denen es unfassbar viele im Spiel gab, besser als alles, was die 90er zu bieten hatten. Die Bösewichte erscheinen nicht einfach nur, sie seilen sich ab, kriechen unter Autos hervor, krümmen sich bei einem Treffer mit schmerzverzerrtem Gesicht zusammen oder öffnen ihren Mantel, um Sprengstoffgürtel zu zeigen.



AUFWÄRTS!

18 ELEVATOR ACTION: DEATH PARADE

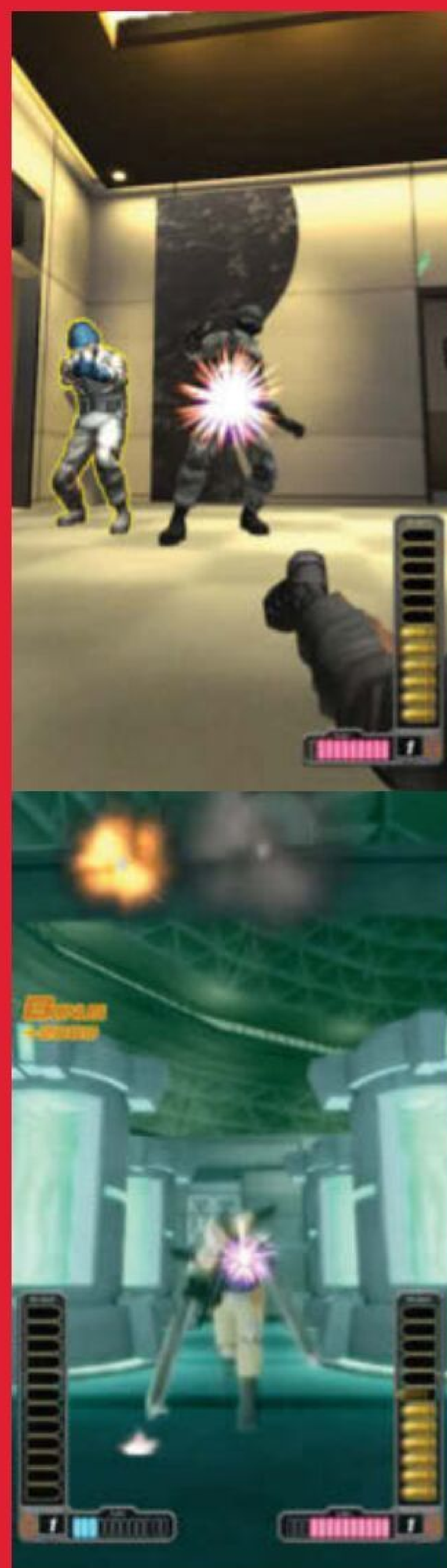
ENTWICKLER Taito **JAHR** 2009
PLATTFORM Arcade

- Im dritten Teil von Taitos Reihe *Elevator Action* gibt es zünftige Lightgun-Action statt wie bisher 2D-basierte Ballerei.

- Das zentrale Thema wird durch Türen dargestellt, die sich öffnen und schließen und dabei einen Fahrstuhl simulieren.

- Der Bildschirm orientiert sich an der Vertikalen und verleiht *Death Parade* ein fast schon klaustrophobisches Spielgefühl.

- Manchmal müsst ihr Türen schließen, um Bossen zu entkommen, und könnt wählen, zu welchem Stock ihr fahren wollt.





ABENTEUERURLAUB

16 LET'S GO JUNGLE!

ENTWICKLER: Sega **JAHR:** 2006 **PLATTFORM:** Arcade

- Ein Pärchen in den Flitterwochen auf einer Insel voller mutierter Kreaturen? Das klingt nach einem verlockenden Koop-Modus! Ballert ihr synchron, bekommt ihr sogar Extrapunkte. Wer hätte nicht gerne Sega als Trauzeugen?

BEWEGUNGSSCHÄRFE

17 DEAD SPACE: EXTRACTION

ENTWICKLER: EA **JAHR:** 2009 **PLATTFORM:** Wii, PS3

- Von den Zwängen befreit, Spielhallenbesuchern Münzen zu entlocken, kommt dieses Horrorspiel im genau richtigen Tempo daher und ist damit nicht nur eine würdige Ergänzung zur *Dead Space*-Hauptreihe, sondern auch eine einzigartig stimmungsvolle Lightgun-Ballerei.

- Mit Bergbaugeräten wie dem Plasmaschneider trennt ihr gekonnt Gliedmaßen von den Necromorphs ab.

- Die Wii Remote dient nicht nur als Lightgun, sondern kann auch gedreht und geschüttelt werden, etwa um Lichtstäbe zu entzünden.



- Ihr bewegt euch zwar auf Schienen, könnt aber die Kamera kippen, um Räume abzusuchen oder Extras einzusammeln.

- Auch bei *Dead Space: Extraction* gibt es einen Koop-Modus, in den ihr jederzeit ein- und aussteigen dürft.





LIEBESGRÜSSE VON SEGA

15 CONFIDENTIAL MISSION

ENTWICKLER Sega/Hitmaker **JAHR** 2000 **PLATTFORM** Arcade, Dreamcast

- *Confidential Mission* ist in großen Teilen derart ähnlich zu *Virtua Cop*, dass es sich fast wie ein weiterer Teil der Reihe spielt, nur mit anderer Kulisse. Doch mit was für einer Kulisse! Als Geheimagent erlebt ihr ganz im Stil von *James Bond* oder *Mission Impossible* ein nervenzerfetzend spannendes Lightgun-Abenteuer. Ein Highlight ist dabei die Szene, bei der ihr euch ein Feuergefecht auf einem fahrenden Zug liefert, während von allen Seiten böse Jungs auf ihren Motorschlitten angeschossen kommen.

Außerdem dürft ihr in besonderen Schlüsselszenen coole Gadgets wie Seilwerfer oder Haftgeschosse ausprobieren und werdet mit alternativen Enden belohnt, je nachdem, wie erfolgreich ihr sie einsetzt. Wenn möglich, holt euch die Dreamcast-Fassung, die vor Extras nur so strotzt.

BLUTIGES GEMETZEL

14 THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

ENTWICKLER Headstrong Games **JAHR** 2009
PLATTFORM Wii, PS3, PC, Mobile

■ Bei diesem Titel, der von *Grindhouse*, dem Double Feature von Robert Rodriguez und Quentin Tarantino, inspiriert wurde, wandelte Sega ihre Standardformel nach dem Vorbild trashiger Horrorstreifen ab. Also wird ordentlich geflucht und auch der kernige Humor kommt nicht zu kurz. Sieht man darüber hinweg oder findet sogar Gefallen daran, erlebt man eine actionreiche Ballerei, die vielleicht nicht den besten Teil der Reihe *House of the Dead* darstellt, aber sicherlich den wagemutigsten.



TASTATUR DES TODES
Typing of the Dead: Overkill kam 2013 für den PC und brachte die Möglichkeit – ihr ahnt es –, Gegner durch das Eintippen von Wörtern und Phrasen zu töten. Es gab sogar einen Shakespeare-DLC.



MOBILER SPLATTER
Als *Lost Reels* erschien *Overkill* 2013 für iOS und Android. Es ist zwar eine nette Abwechslung, letzten Endes fehlt es aber im Vergleich zum Original an Inhalt und Spieltiefe.



LOHNENDES UPDATE
Abgesehen von der besseren Grafik bot die PS3-Fassung im Gegensatz zur Wii-Version auch zwei weitere Levels, neue Bosse sowie eine neue Spielfigur namens Candy Stryper.



VERTRAUTE FIGUREN
Kommen euch manche Charaktere bekannt vor? Das ist kein Zufall, wie ein Interview mit *BritishGaming* enthüllte: Papa Caesar und Agent G basieren nämlich auf Burt Reynolds sowie Keanu Reeves.



13 THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

ENTWICKLER Sega AM3 **JAHR** 1997
PLATTFORM Arcade

■ *The Lost World: Jurassic Park* nutzte die Leistung der Model-3-Platine von Sega, um die Spieler in ehrfürchtiges Staunen zu versetzen. Die Verfolgungsjagd mit dem T-Rex ist nicht weniger aufregend als die im Film.

12 CRISIS ZONE

ENTWICKLER Namco/Tose **JAHR** 1999
PLATTFORM Arcade, PS2

■ Dieses Spin-off von *Time Crisis* tauscht die Mechanik des Deckungs-Shooters gegen einen taktischen Schild und eine halbautomatische Waffe. Hier müsst ihr nicht präzise zielen, sondern könnt vollkommen ungehemmt drauflosballern.





11 LUCKY & WILD

ENTWICKLER Namco **JAHR** 1993
PLATTFORM Arcade

■ Im Stil von Filmen wie *Tango & Cash* dürft ihr euch hier zu zweit wilde Schießereien liefern. Nehmt wenn möglich im Fahrersitz Platz, denn nur ein Spieler darf gleichzeitig ballern und das Fahrzeug steuern!



10 DIE HARD TRILOGY

ENTWICKLER Probe Entertainment
JAHR 1996
PLATTFORM PC, PlayStation, Saturn

■ Dieses Dreierpack schaffte es wegen des zweiten Teils auf die Liste, der als vollwertiger Klon von *Virtua Cop* viel besser gelungen ist, als man es von einem Lizenztitel erwarten würde. Während ihr euch durch den Flughafen von Washington ballert, zerbersten Scheiben, explodieren Wände und Körper werden durch die Luft geschleudert.



9 THE HOUSE OF THE DEAD 2

ENTWICKLER Sega AM1 **JAHR** 1998
PLATTFORM Arcade, diverse

■ Bei Segas großartigem Nachfolger zu *House of the Dead* verlasst ihr das namensgebende Haus und ballert draußen. Die abwechslungsreichen Schauplätze und vor allem die gigantischen Bosse machen diesen Teil zum Besten der Reihe, wenn nicht sogar zu einem der besten des gesamten Genres. Wie von Sega gewohnt, ist auch der Wiederspielwert extrem hoch.



8 VIRTUA COP 2

ENTWICKLER Sega AM2 **JAHR** 1995
PLATTFORM Arcade, diverse

■ In vielerlei Hinsicht ist *Virtua Cop* das ultimative Lightgun-Spiel. Es verlangt nicht nur nach Präzision und Genauigkeit – es belohnt sie mit dem „Justice Shot" sogar. Besonders auf dem Saturn macht der zweite Teil alles noch besser.

FARBGEBUNG BEACHTEN!
Schaut euch an, welche Farbe die Feinde haben. Blaue Bösewichte werden euch kaum gefährlich, bei roten müsst ihr achtgeben! Beseitigt diese zuerst und erhöht eure Überlebenschance.

VERLÄNGERUNG
Habt ihr einen Feind entdeckt, der mit hoher Geschwindigkeit über den Bildschirm rennt? Wenn ihr es schafft, ihn abzuschießen, bevor er verschwindet, werden eurem Zeitkonto wertvolle Sekunden gutgeschrieben.

VERBORGENE PFADE
Wenn ihr es auf der PlayStation schafft, bestimmte Gebiete schnell genug zu säubern, öffnen sich Wege zu völlig neuen Arealen. Durch diese großartige Ergänzung war die Konsolenversion sogar noch besser als der Automat.

ZEITKRITISCH

Unsere Tipps zu *Time Crisis* kommen wie aus der Pistole geschossen.

HÄNGT NICHT RUM!
Auch wenn In-Deckung-Gehen ein essenzieller Bestandteil des Spiels ist, solltet ihr nicht zu viel Zeit geduckt verbringen. Experten gehen nur eine Sekunde lang in Deckung, wenn es unbedingt notwendig ist.

ACTION!

TAKTIK UND DECKUNG

7 TIME CRISIS

ENTWICKLER: Namco **JAHR:** 1995 **PLATTFORM:** Arcade, PlayStation, PS2

■ Während die Spieler bei den meisten Lightgun-Titeln buchstäblich „auf Schienen" unterwegs sind, dürft ihr dank des innovativen Pedals bei *Time Crisis* mehr Kontrolle über eure Figur ausüben und euch in Deckung begeben, während die Kugeln über euren Kopf hinwegzischen. Die tickende Uhr verhindert, dass ihr euch zu lange ducken könnt – all das macht *Time Crisis* zu einem Klassiker, der auch heute noch sehr gut spielbar ist.







IM ANGESICHT DES TODES

6 SILENT SCOPE

ENTWICKLER: Konami **JAHR:** 1999
PLATTFORM: Arcade, diverse

■ Mit dem Minibildschirm, der an der Lightgun angebracht ist, und dem großen Bildschirm als normales Blickfeld simuliert *Silent Scope* das tatsächliche Arbeitsumfeld eines Scharfschützen so gut wie kaum ein anderes Spiel. Leider sind die meisten Konsolenfassungen nicht kompatibel zur Lightgun – immerhin lag der Xbox-Version ein einzigartiger Controller in Form eines Gewehres bei, mit dem man auf dem Fernseher eine vergrößerte Ansicht des Geschehens genau dort angezeigt bekam, wo man hinblickte.

ICH SEHE WAS... Dies alles könnt ihr durchs Zielfernrohr erblicken.

BOBO? · BULL'S-EYE · FRECH! · TREFFT NICHT DIE GEISEL · GANZ VORSICHTIG FAHREN · AUGEN AUF DEN BALL · GUTE JUNGS TRAGEN SCHWARZ · KNIEBEUGEN · NACHTSICHT · DIESER TYP IST KEINE HILFE



5 OPERATION WOLF

ENTWICKLER Taito **JAHR** 1987
PLATTFORM Arcade, diverse

■ Als Mitte der 80er Arnie und Sly die Kinos mit Knarren, Granaten und geöltem Bizeps dominierten, nutzte Taito diesen Trend mit *Operation Wolf* und brachte sechs Levels mit knallharter Militär-Action auf den Bildschirm. Die Gewaltexzesse jener Dekade spiegeln sich beim Spiel in überdimensionierten Uzis, endlosen Soldatenströmen, zerstörbaren Panzern und Helikoptern. Der in der Spielhalle überaus erfolgreiche Automat wurde für zahlreiche Konsolen umgesetzt.

WIE KOOP ALLES VERÄNDERT

4 TIME CRISIS II

ENTWICKLER: Namco **JAHR:** 1997
PLATTFORM: Arcade, PS2

■ Auch bei *Time Crisis II* gibt es das Pedal, um nachzuladen und in Deckung zu gehen.

■ Diesmal gab es allerdings zwei Pedale und zwei Lightguns – für den Koop-Modus.

■ Der Automat hatte zwei Bildschirme, damit die Spieler getrennte Wege nehmen konnten.

■ Jeder Spieler erlebte somit die Action aus seinem ganz eigenen Blickwinkel.

■ Gelegentlich erblickt ihr euren Partner und könnt ihm Feuerschutz geben.





ERDE, WIND, FEUER, LIGHTGUN

3 ELEMENTAL GEARBOLT

ENTWICKLER Alfa System **JAHR** 1997 **PLATTFORM** PlayStation

■ Dieser Mix aus Lightgun- und Rollenspiel spielt sich fantastisch: Ihr ballert Feinde mit einem von drei magischen Projektilen ab, sammelt Punkte und könnt mit diesen euren Level und damit eure Feuerkraft steigern.

Das Punktesammeln ist alles andere als einfach, besonders auf dem normalen oder einem höheren Schwierigkeitsgrad. Das Spiel verhindert nämlich, dass ihr den Feuerknopf zu oft hintereinander drückt, indem die Waffe blockiert, falls ihr ein paarmal danebenfeuert. Dies kostet wertvolle Sekunden – abgesehen davon, dass ihr die höchsten Multiplikatoren nur mit aufeinanderfolgenden Treffern ohne Fehlschüsse freischaltet. Daher könnt ihr *Elemental Gearbolt* nur mit absoluter Genauigkeit und strategischem Vorgehen meistern, wozu ihr auch manche Levels mehrmals spielen müssen werdet. Habt ihr den Dreh allerdings raus, werdet ihr euch fühlen wie ein junger Lightgun-Gott.

Dieser außergewöhnliche Titel wird durch eine Weltansicht im Stil von *Panzer Dragoon* vervollständigt. Dazu kommen hübsche Anime-Sequenzen, bei denen der legendäre Rintaro Regie führte. Nicht zuletzt begeistert uns der Soundtrack, der zum Besten gehört, was auf der PS1 zu hören ist.





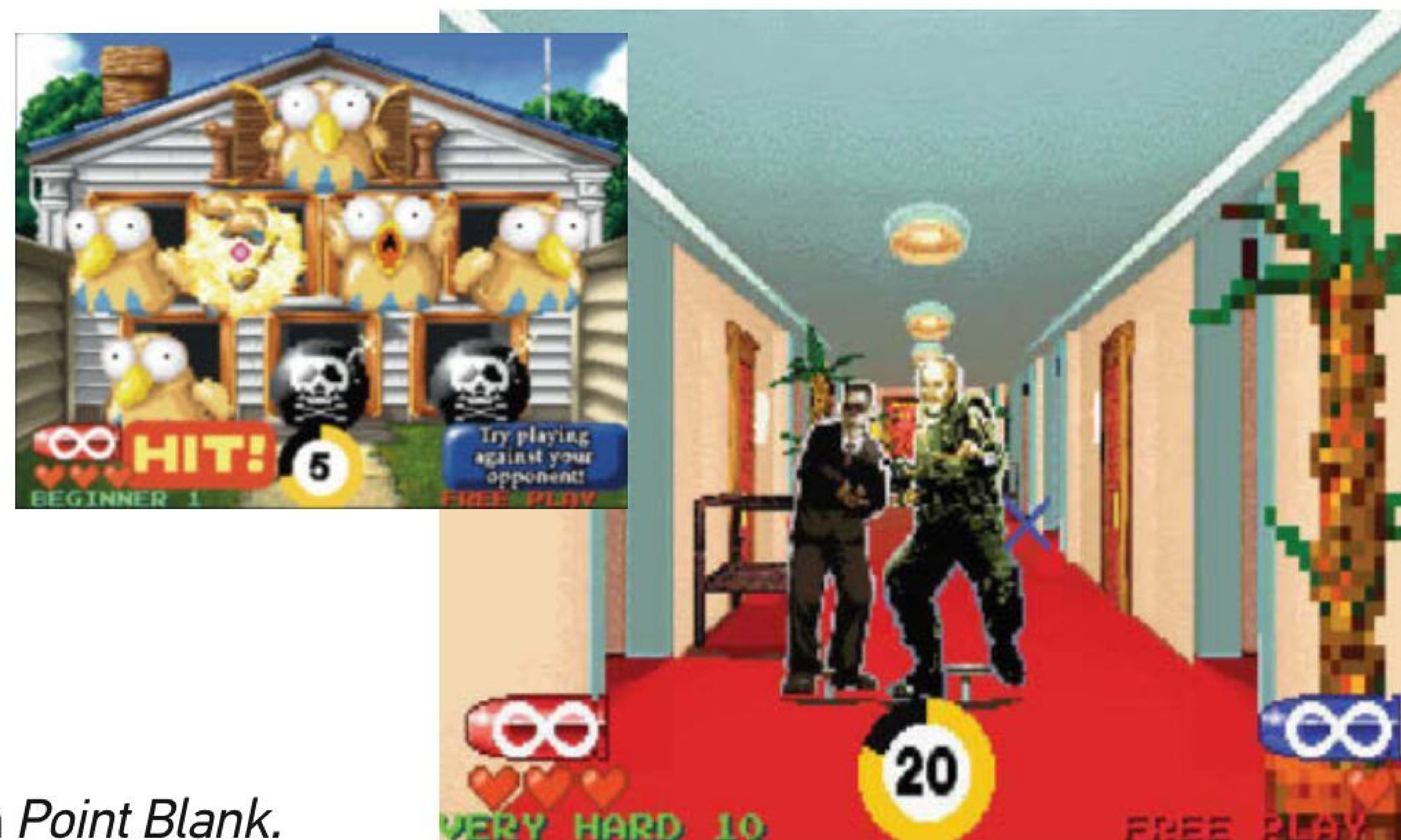


DIE WARIOWARE DER LIGHTGUN-SPIELE

2 POINT BLANK

ENTWICKLER: Namco **JAHR:** 1994 **PLATTFORM:** Arcade, PlayStation

■ Eigentlich handelt es sich hier lediglich um eine Sammlung von Minispielen, die die Lightgun unterstützen. Gerade dadurch ist der Abwechslungsfaktor groß und die Herausforderungen sind mannigfaltig. Die Geschwindigkeit ist dabei oft derart hoch, dass einem schwindlig werden kann – und wenn ihr euch mal wieder dazu verleiten lasst, auf das falsche Ziel zu feuern, werdet auch ihr eine Menge zu lachen haben.

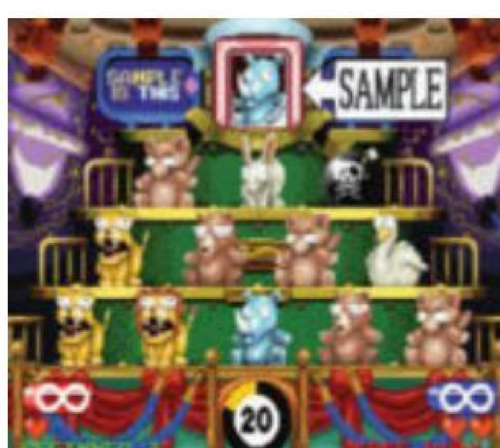


GALERIE DER SCHIESSSTÄNDE

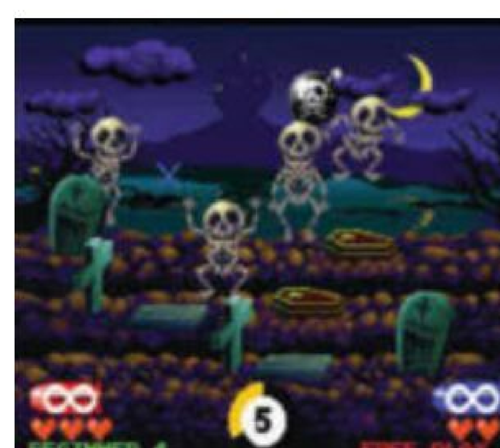
Die besten Minigames von *Point Blank.*


BALLERT DIE METEORITEN AB, BEVOR SIE DIE ERDE ERREICHEN

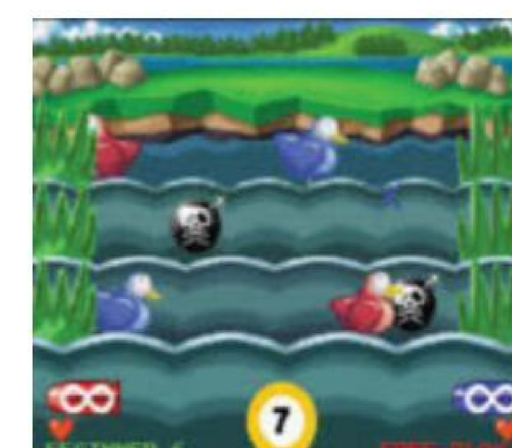

BALLERT NINJAS AB



TREFFT DIE PASSENDEN ZIELE


BALLERT SKELETTE AB


TREFFT DIE ZAHLEN DER REIHE NACH

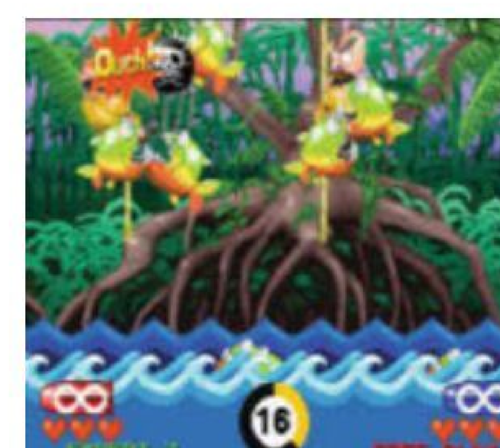

TREFFT ENTEN IN EURER FARBE

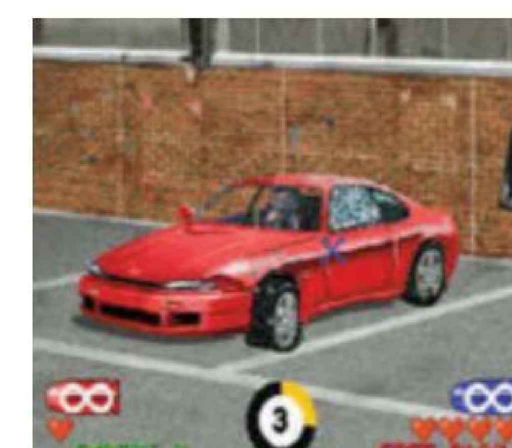

BALLERT DIE PANZER AB, UM DAN UND DON ZU SCHÜTZEN


TREFFT ALLE DREI BÄLLE MIT EINEM SCHUSS


BALLERT BIENEN AB


ZIELT AUF DEN BLINKENDEN TEIL


BESCHÜTZT DR. DAN UND DR. DON


TREFFT DAS AUTO 120 MAL









DIE CRÈME DE LA LIGHTGUN

1 GHOST SQUAD

ENTWICKLER Sega/Hitmaker **JAHR** 2004 **PLATTFORM** Arcade, Wii

■ Ihr stutzt vielleicht, einen relativ jungen Titel von 2004 auf dem ersten Platz einer Retro-Liste zu erblicken, vor allem wenn er nicht aus einer der Kultserien des Lightgun-Genres stammt. Doch glaubt es uns: Dieses grandiose Spiel aus der Spätzeit der Lightguns stellt den Höhepunkt des Genres dar und verbindet die besten Elemente aus *Virtua Cop* und *Time Crisis* mit der jahrzehntelangen Erfahrung von Sega zu einem Automatenvergnügen von Anfang bis Ende.

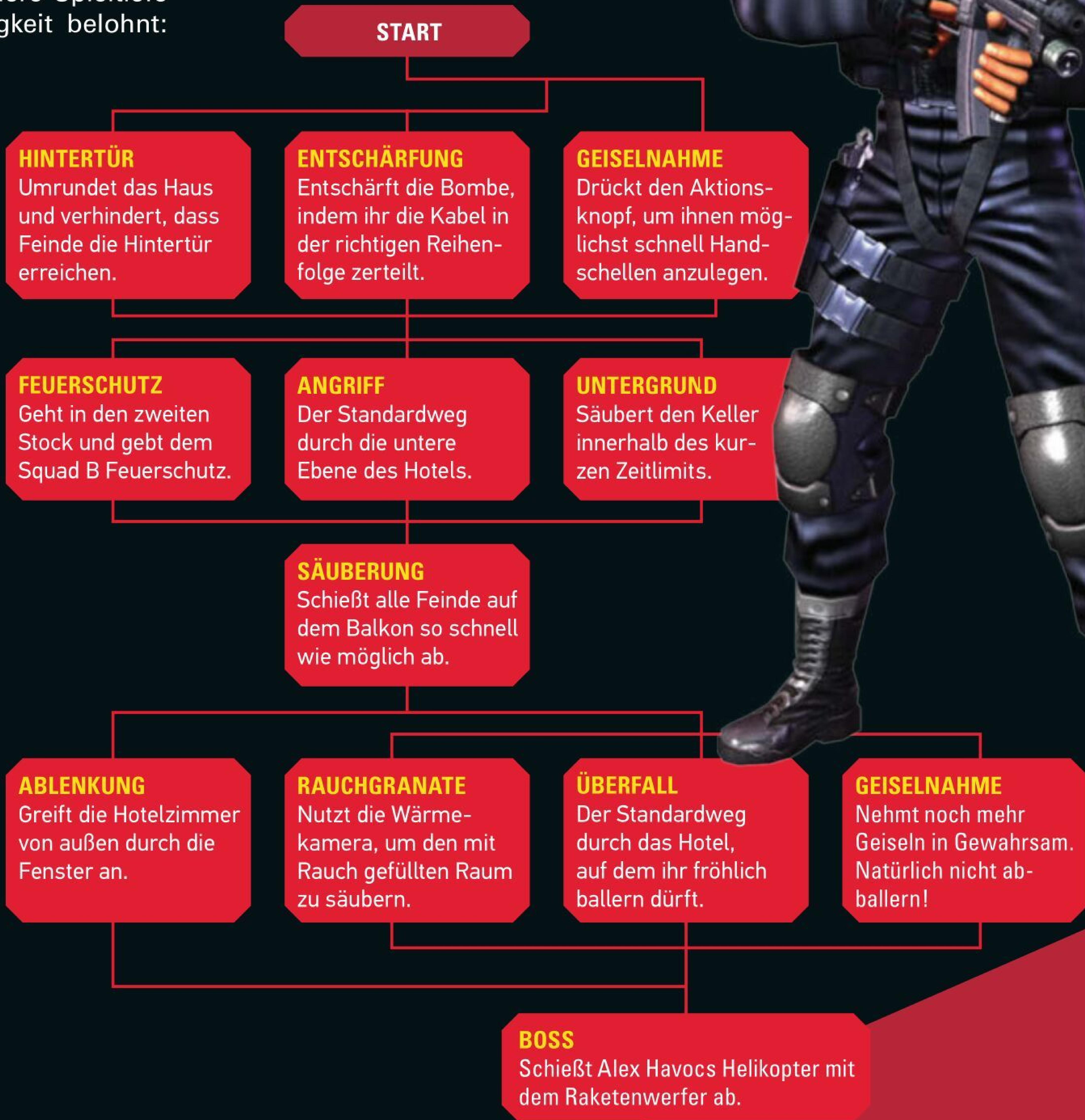
Das Beste an *Ghost Squad* ist die schiere Spieltiefe und Abwechslung. Außerdem wird Genauigkeit belohnt: Präzise Kopfschüsse bringen euch mehr Punkte, doch die wahren Profis erklimmen die höchsten Ränge der Highscore-Listen, indem sie zwei Kugeln in den Rumpf und eine in den Kopf feuern. Bei einem solch schnellen Spiel ist dies gar nicht so einfach! Mit jedem neuen Level steigt ihr im militärischen Rang und schaltet neue Kostüme frei. Wir haben etwa immer wieder großen Spaß dabei, die Air Force One als Cowboy zu erstürmen.

Das spannendste Feature von *Ghost Squad* sind die taktischen Entscheidungen. Das ist eine Reihe von Wahlmöglichkeiten, die mitten in einer Mission aufpoppen und euch alternative Wege durch den Level offerieren. Je weiter ihr aufsteigt, desto mehr Alternativen werden angeboten, sodass ihr nicht nur diverse neue Gebiete zu Gesicht bekommt, sondern auch neue Spielvarianten wie Bombenentschärfung, Geiselbefreiung oder Scharfschützenmissionen.

In jeder Spielsekunde fühlt ihr, dass hier Segas Meisterentwickler am Werk waren und euch ein Lightgun-Abenteuer bescheren, das seinesgleichen sucht. Alles, was das Genre so großartig macht, ist hier versammelt: *Ghost Squad* ist ein Pflichttitel!

RROUTENPLANER

Diese Wege führen durch den ersten Level.



MAKING OF

Agony

DIE BEEINDRUCKENDE GRAFIK UND DIE EINDRINGLICHE DARK-FANTASY-WELT MACHTEN *AGONY* ZU EINEM VIDEOSPIEL, DAS BEI VIELEN AMIGA-FANS IN BESTER ERINNERUNG GEBLIEBEN IST. GENIESST MIT UNS DEN FLUG DURCH DIESEN BEMERKENSWERTEN SIDE-SCROLLER.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** PSYGNOSIS
- » **ENTWICKLER:** ART & MAGIC
- » **JAHR:** 1992
- » **PLATTFORM:** AMIGA
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP

London, 14. April 1991. Auf der überfüllten European Computer Trade Show bereitete sich eine Gruppe junger belgischer Spieleentwickler auf ihren großen Auftritt vor. Programmierer Yves Grolet sowie die beiden Grafiker Franck Sauer und Marc Albinet konnten die Aufregung bereits deutlich spüren, denn sie waren kurz davor, ihren düsteren Fantasy-Shooter dem Publisher Psygnosis vorzustellen.

Die Entwickler schafften es, mit Steve Riding, Producer von Psygnosis, ins Gespräch zu kommen. Steve betreute damals etwa die Hälfte der externen Entwicklungen und bekundete sofort sein Interesse für *Agony*. „Wir waren sehr beeindruckt von der Qualität der Demo und des Teams“, schwärmt er noch heute. „Vor allem die Grafik hat mich überzeugt. Mir war klar, dass *Agony* nach der Fertigstellung einer unserer großen Titel werden würde. Die Eule als Spielfigur war etwas Neues und passte hervorragend.“

Da Psygnosis als Firmenlogo ebenfalls eine Eule hatte, war die Synergie perfekt. Die Verträge wurden bereits wenige Tage später unterzeichnet. Die Belgier fuhren wieder nach Hause und setzten sich an die Arbeit, mit dem Ziel, das beste Shoot-em-up für den Amiga zu entwickeln.

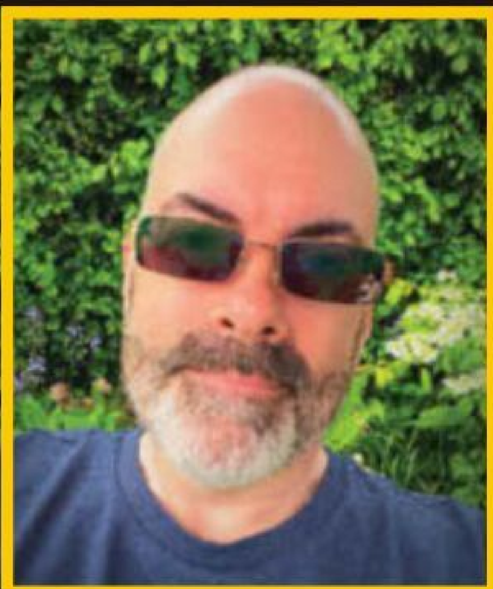
Für Franck Sauer beginnt die Geschichte von Agony bereits in seiner Schulzeit. „Ich habe mit Yves während unserer Schulzeit angefangen, an einem Commodore-64-Spiel namens *No, Never Outside* zu arbeiten. Wir wurden Freunde und waren uns schnell einig, dass wir großartige Entwickler werden würden.“ Als die beiden für Ubisoft an *Iron Lord* arbeiteten, kamen sie auch mit Marc Albinet zusammen, zu



» Franck Sauer ist Mitgründer des Studios Art & Magic.



» Steve Riding ist ehemaliger Producer von Psygnosis.



» Tim Wright, preisgekrönter Komponist, unterlegte *Agony* musikalisch.

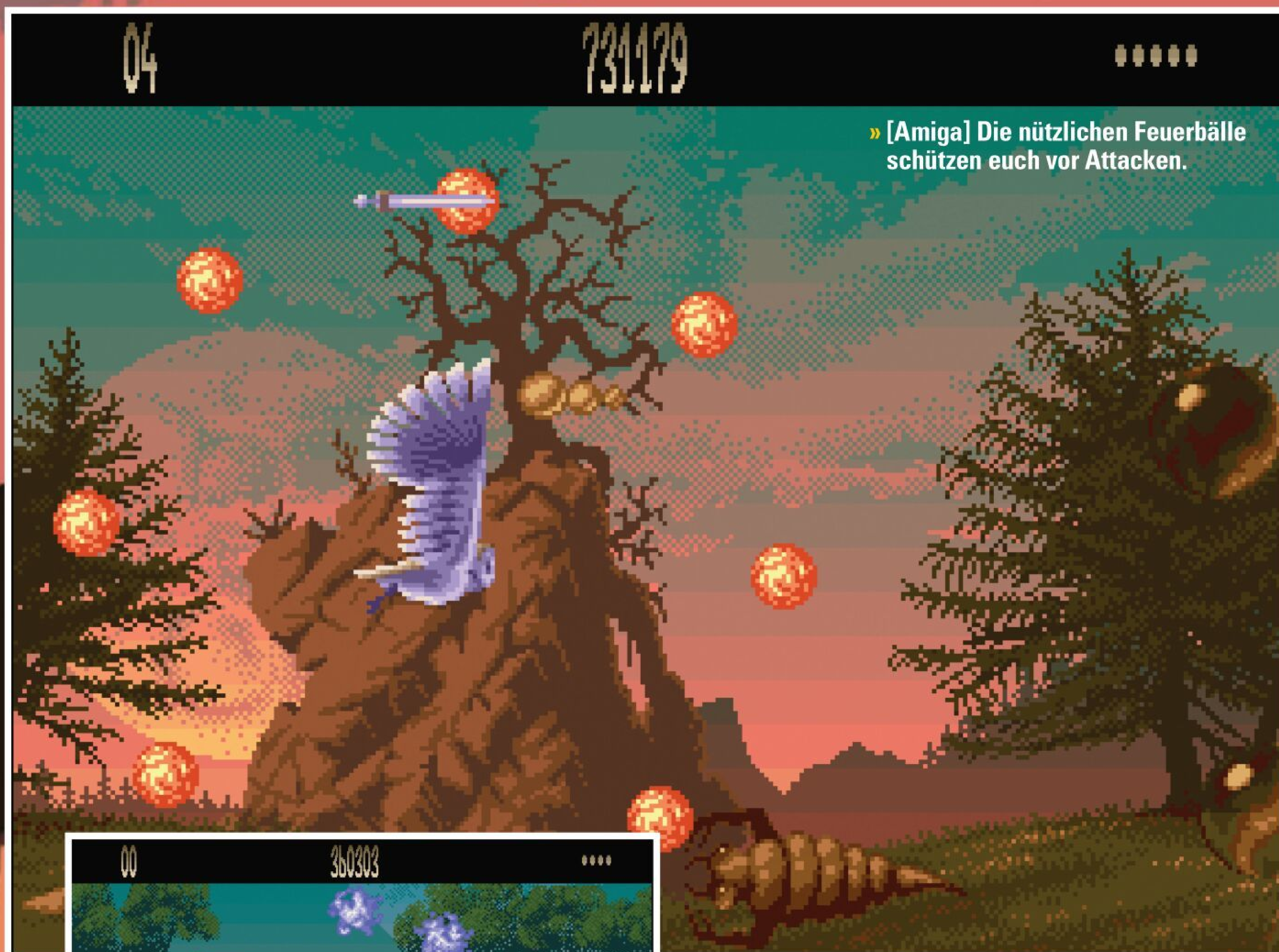


ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

NO, NEVER OUTSIDE
SYSTEM: COMMODORE 64
JAHR: 1989

UNREAL
SYSTEM: AMIGA
JAHR: 1999

OUTCAST (IM BILD)
SYSTEM: PC
JAHR: 1999



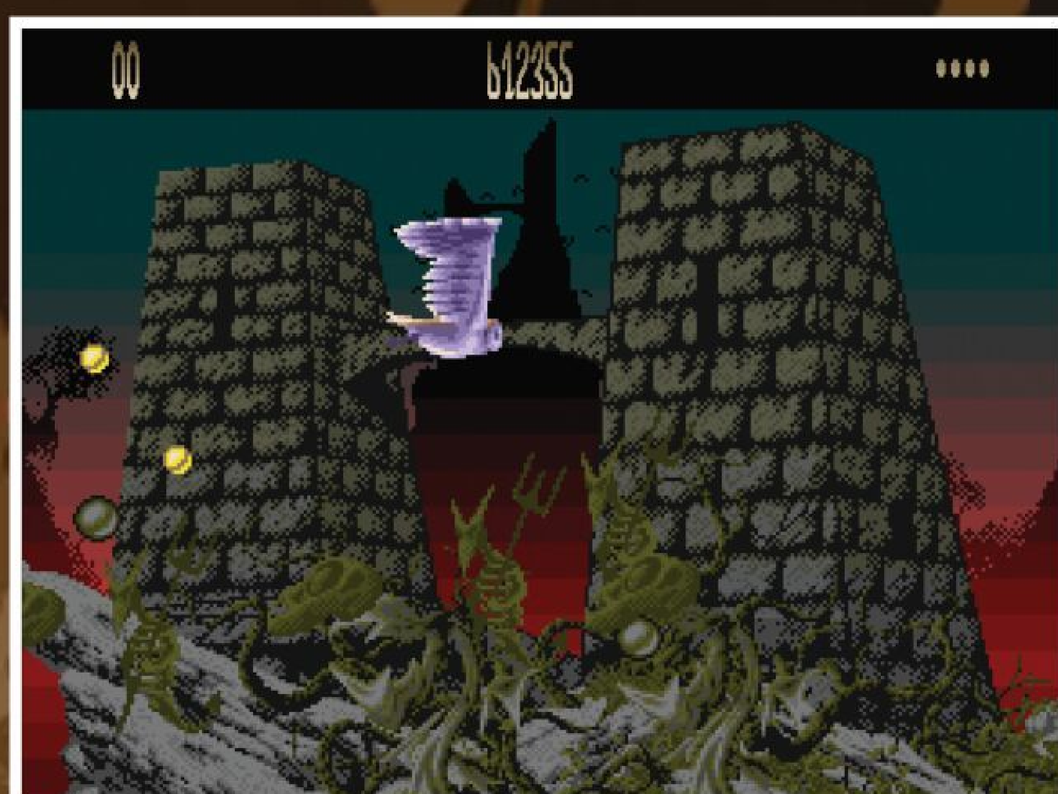
» [Amiga] Die nützlichen Feuerbälle schützen euch vor Attacken.



» [Amiga] Die blauen Bälle sehen wie Power-ups aus, tun aber sehr weh.



» [Amiga] Die Bosskämpfe sind sehr schön dargestellt.



»WIR WAREN SEHR BEEINDRUCKT VON DER QUALITÄT DER DEMO UND DES TEAMS.«

STEVE RIDING

dessen Portfolio der Scroller *Ilyad* gehörte. Da sie bereits gemeinsam Levels für *Unreal* erstellt hatten, war die Gruppe der Meinung, dass sie dem beliebten Genre der Side-Scrolling-Shooter einen einzigartigen Touch verleihen könnten.

„Wir waren sehr motiviert“, erinnert sich Franck. „Nach heutigen Maßstäben waren die Projekte damals natürlich sehr überschaubar. Wir einigten uns auf einen Fantasy-Shooter mit einer Eule und sechs Welten. Dann tranken wir zusammen darauf, und das Thema war erledigt. Technisch gab es natürlich einige Herausforderungen, denn wir wollten mit den besten Spielen auf dem Amiga konkurrieren.“

Das Spiel, mit dem sich Franck und das Team messen wollten, war *Shadow of the Beast*. Der Plattformer von Psygnosis hatte die Amiga-Spieler dank des üppigen Parallax-Scrollings begeistert. Franck und das Team waren der Meinung, dass sie noch einen Schritt weiter gehen könnten.

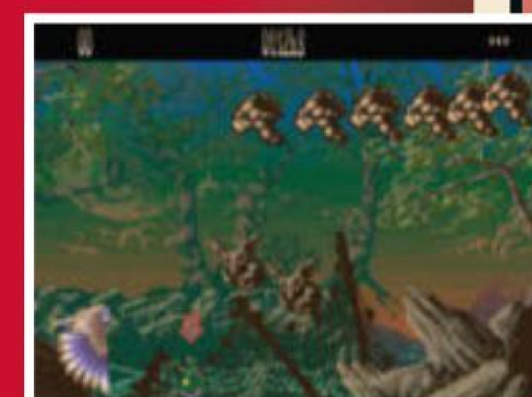
„Ich glaube, unser Schwerpunkt lag immer auf der technischen Seite und nicht auf dem Gameplay, was natürlich nicht ▶

SO GEHT AGONY

VOM LAIEN ZUM ORNITHOLOGEN.

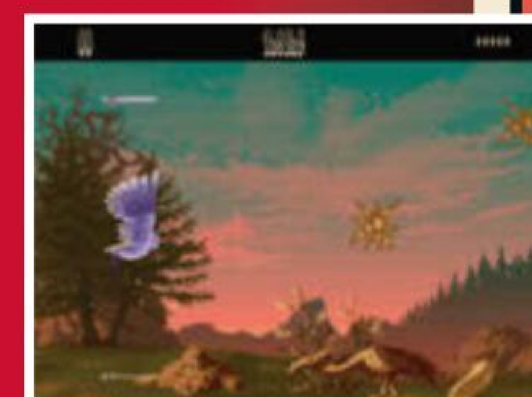
DA IST SAFT DRIN

■ Unsere heldenhafte Eule Alestes nutzt ihre Echokräfte, um die Monster zu vernichten, die ihren Weg blockieren. Die Attacke ist zu Beginn des Spiels recht schwach, lässt sich aber mit grünen Tränken verbessern.



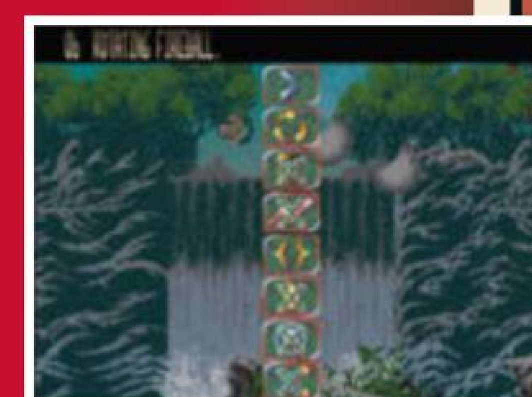
SCHWER(T) IN ORDNUNG

■ Zu den besten Power-ups gehören zwei Schwerter, die euch schützend begleiten. Sie attackieren jeden Feind in eurer näheren Umgebung und sind besonders gegen Ende des Spiels unverzichtbar.



VON DER ROLLE

■ Schriftrollen lehren euch mächtige Zaubersprüche. Ihr könnt sie auswählen, indem ihr das Menü mit der Leertaste öffnet. Manche Zauber sind sehr hilfreich, ihr könnt sogar die Zeit anhalten.



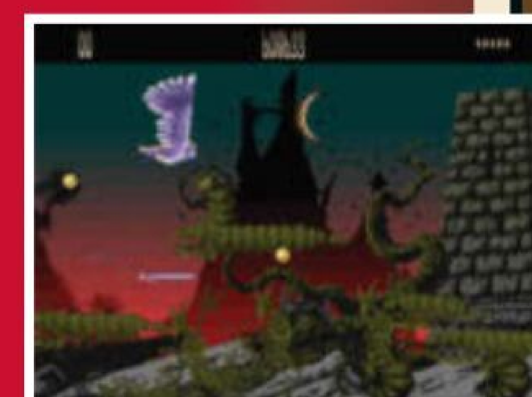
PRIORITÄTEN SETZEN

■ Im Lauf des Spiels wird das Geschehen immer hektischer. Ihr könnt irgendwann nicht mehr jeden Gegner auf dem Bildschirm bekämpfen. Setzt euch Ziele und versucht, dem Rest auszuweichen.



DIE DUNKLE SEITE

■ Falls ihr wirklich überhaupt nicht mehr weiterkommt, könnt ihr Cheats nutzen. Schreibt während des Intros „Fantasy“, danach könnt ihr mit den Pfeiltasten Power-ups herbeizaubern. Mit Enter überspringt ihr den aktuellen Level.

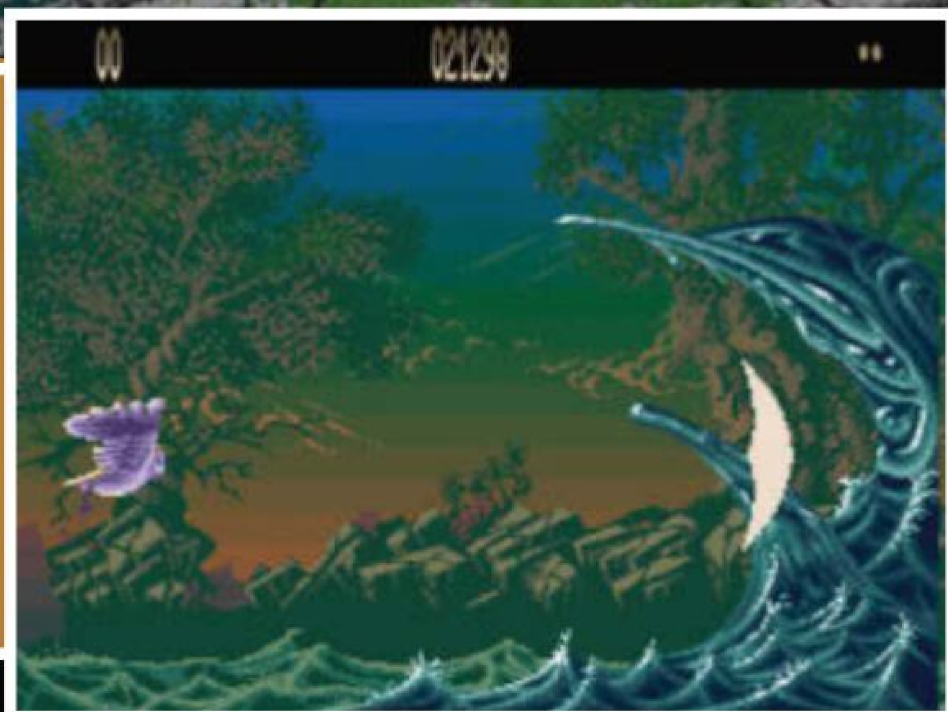




» [Amiga] Aus der Luft, aus dem Wasser, jeder will euch an die Federn.



» [Amiga] Dieser Boss reitet auf einer Riesenameise.



» [Amiga] Wenn ihr ein Leben verliert, seid ihr kurz unverwundbar.



FANTASTISCHE TIERWELT

AUF DEM AMIGA FINDET IHR EINIGE TIERISCHE HELDEN.

PEGASUS



■ Als griechischer Held Perseus seid ihr auf dem namensgebenden geflügelten Pferd in diesem Spiel von Gremlin Graphics unterwegs. Sanftes Scrolling, flüssige Animationen und schöne Hintergründe machen diesen Side-Scroller zu einem Genuss.

WOLFCHILD



■ Bevor sie Lara Croft in die Welt setzten, gaben uns Core Design die Chance, als Werwolf in diesem lebhaften SF-Plattformer herumzustreifen. Vom Amiga schaffte *Wolfchild* den Sprung auf Master System, Mega Drive und Super Nintendo.

SHADOW OF THE BEAST



■ 1989 ließ euch Psygnosis in die Rolle dieses namenlosen Biests schlüpfen. Ihr durchstreift ein fremdes Land voller Rätsel und wundersamen Kreaturen. Das Spiel bekam zwei Fortsetzungen und ein HD-Remaster für die PS4.

APIDYA



■ Als Killerbiene fliegt ihr hoch in die Lüfte. Ähnlich wie in *Agony* versteckt sich hier ein Magier, der seine Rache ausleben will. Die hübsche Grafik, das solide Gameplay und die einzigartige Gartenkulisse brachten *Apidya* gute Bewertungen ein.

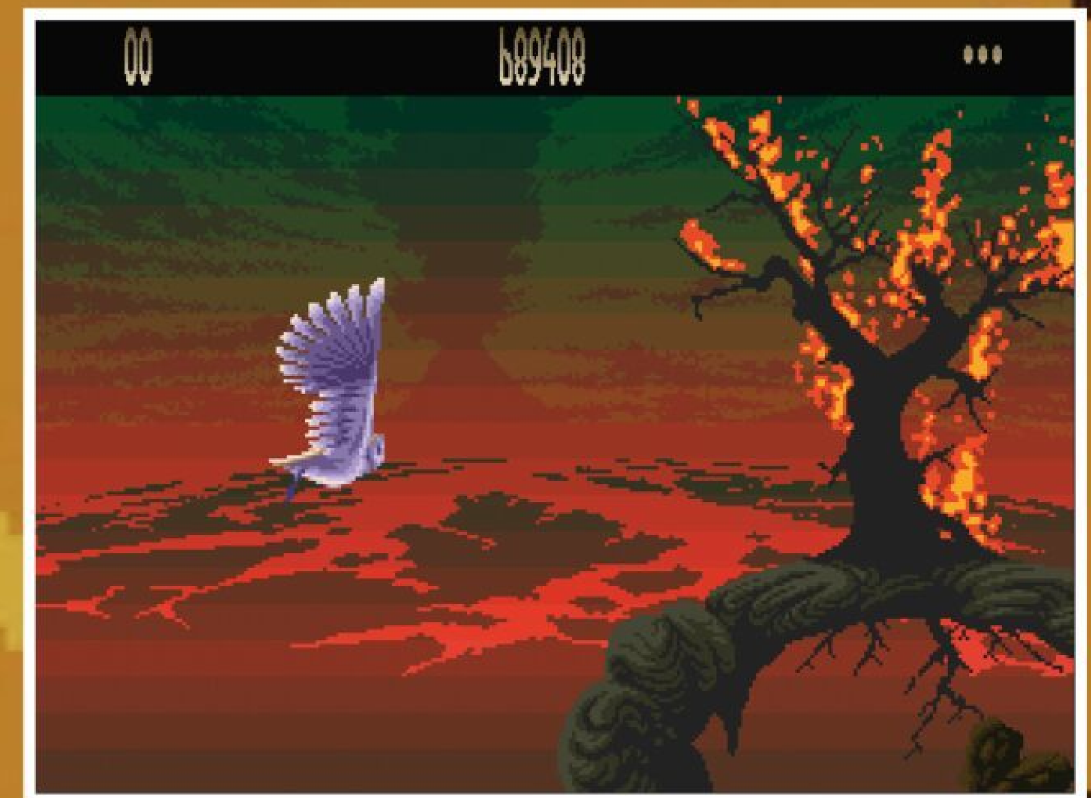
BODY BLOWS GALACTIC



■ Vielleicht wundert ihr euch, was dieses Kampfspiel in der Auflistung zu suchen hat. Aber wo könnt ihr sonst als Drache gegen Dinosaurier kämpfen, und das noch an Bord eines Raumschiffs?



» [Amiga] Gegen Ende des Spiels wird es sehr hektisch.





unbedingt eine gute Sache ist, wenn man Spiele macht. Wenn wir ein technisch gutes Spiel sahen, nahmen wir das als persönliche Herausforderung und versuchten, es besser zu machen. So war es auch, als wir *Shadow of the Beast* gesehen haben. Yves hatte in seinem Kopf mit der Idee gespielt, gewisse Hardware-Beschränkungen zu überwinden. Für uns war es eine Herausforderung, eine bisher ungeahnte Tiefenwirkung zu realisieren."

Diese Illusion von Distanz war dank einer ausgeklügelten Form des Parallax-Scrollings möglich. Während ihr im Vordergrund Kugeln ausweicht und Feinde mit Hilfe von Magie angreift, entfaltet sich das Bild über einer tiefen Hintergrundebene. Gleichzeitig werden einige Elemente, wie Wellen oder Wasserfälle, auf einer mittleren Ebene animiert. Dabei dürfen natürlich die vielen detaillierten Sprites nicht fehlen, die fallenden Regen oder gegnerische Attacken zum Leben erwecken.

Die Grafik von *Agony* war nicht nur technisch beeindruckend, sondern mit ihrem markanten Gothic-Stil auch atmosphärisch eindringlich. Franck illustrierte eine Reihe wunderschöner Ladebildschirme für den Start des Spiels und den Auftakt jedes Levels, die eine Vielzahl von Fabelwesen in kargen Naturlandschaften zeigen.

„Der Paper Tiger-Verlag hatte damals eine umfangreiche Sammlung von Fantasy-Kunstbüchern. Ich liebte diese Bücher und ließ mich sehr von ihnen inspirieren. Dungeons & Dragons-Kunstbücher waren ebenfalls sehr einflussreich, ebenso wie die romantischen Maler der Hudson River School des 19. Jahrhunderts."

Von Anfang an geplant waren sechs Levels, davon jeder mit einer anderen Umgebung. Ihr fliegt dabei über ein tosendes Meer, in einem düsteren Sumpf und in feurige Bergruinen. „Da Marc und ich nicht vor Ort arbeiteten, teilten wir das Spiel einfach in zwei verschiedene Sets auf, damit es keine Abhängigkeiten gab", erinnert sich Franck.

In der Zwischenzeit kümmerte sich Yves um die Programmierung und die Implementierung der Spielmechanik. Der gestaffelte Entwicklungsprozess wurde von Steve und Psygnosis unterstützt, sodass das Team autonom und frei arbeiten konnte.

> **»*AGONY* WAR EINZIGARTIG, DENN DIE MUSIK WURDE VON EINIGEN DER BESTEN TALENTE PRODUZIERT.«**
> **TIM WRIGHT**

Neben der fantastischen Grafik musste auch die Spielmusik herausragend sein, um eine fesselnde Atmosphäre zu schaffen. Der walisische Komponist Tim Wright war einer von mehreren talentierten Musikern, die für dieses Ziel von Steve an Bord geholt wurden. Tim sollte ein unvergessliches Klavierstück für das Intro des Spiels komponieren. „Ich habe in den späten 80ern eine recht gute Beziehung zu Psygnosis aufgebaut", erzählt er uns. „Zu der Zeit, als *Agony* entstand, hatte ich bereits Musik für Spiele wie *Awesome*, *Lemmings* und *Shadow of the Beast II* gemacht. *Agony* war tontechnisch sehr interessant, ich würde sogar sagen, ziemlich einzigartig zu dieser Zeit, denn die Musik wurde von einigen der besten Talente produziert."

Neben Tim waren auch Jeroen Tel und Allister Brimble unter den bekannten Namen, die zum Soundtrack beitrugen. Franck und Steve hatten für die Titelmusik statt der damals üblichen elektronischen Klänge einen klassischen Stil im Sinn. Sie gaben diese Vorgaben an Tim weiter, der sich sehr motiviert an die Arbeit machte.

„Meine Einleitung entwickelte sich in zwei Teilen", erinnert sich Tim. „Ein melancholischer Anfang, der die Qualen und die düstere Stimmung des Spiels andeutet. Aber dann gibt es eine kurze Pause, und eine viel positivere Melodie tritt im zweiten Teil in den Vordergrund, bevor das Stück mit einer Reprise des ersten Themas endet. Bei der Komposition dieser zentralen, aufmunternden Melodie hatte ich die Vision ▶

von Indiana Jones vor Augen: ein Abenteurer mit vielen Fähigkeiten, der sich einer gewaltigen Herausforderung stellt und diese mit Bravour meistert. Nachdem er den Track gehört hatte, erzählte mir Franck Sauer, dass er einige höherwertigere Klavier-Samples zur Verfügung hätte, und fragte, ob er diese stattdessen verwenden könnte. Das klang wie eine großartige Idee, also stimmte ich vorbehaltlos zu."

Die bessere Qualität der Samples bedeutete jedoch, dass der Amiga einige der höheren Noten des Stücks nicht ganz treffen konnte, also setzte Franck die unspielbaren Noten eine Oktave nach unten. „Das veränderte das Gefühl des Songs und klang in meinen Ohren seltsam", gibt Tim zu. „Aber für alle anderen ist es die einzige Art, wie sie den Song kennen. Ich finde es interessant, dass es eine Originalversion und eine Version im Spiel gibt."

Während die von Tim komponierten Titel ruhig und besinnlich sind, ist die Musik von Jeroen Tel bombastisch und intensiv. Es entsteht ein Gefühl der Bedrängnis, während ihr euch durch die Levels kämpft, ähnlich wie der düstere orchestrale Soundtrack zu den Bosskämpfen von *Dark Souls*, der den Blutdruck leicht in die Höhe treiben kann. Es bildet sich somit ein interessanter Kontrast zum eher ruhigen Hauptthema.

Die Entwicklung dieses technisch so anspruchsvollen Spiels war eine große Herausforderung. Wie so oft musste auch bei Agony ein schmerzlicher Kompromiss eingegangen werden. Eine animierte Introsequenz sollte die Hintergrundgeschichte einer erbitterten Rivalität zwischen zwei Zauberlehrlingen erzählen, von denen sich der bessere in eine Eule verwandelte, um einen gestohlenen Zauberspruch zu finden.

Aber *Agony* umfasste bereits drei Disketten, mit der Animation am Anfang wäre noch eine vierte hinzugekommen. Für Psygnosis war das leider eine Diskette zu viel. Die Einleitung wurde gestrichen, sodass nur noch ein paar einführende Worte auf dem Intro-Bildschirm übrig blieben. Eine weitere Herausforderung in der Entwicklungsphase war, dass Programmierer Yves Grolet zum Militärdienst einberufen wurde, was die Entwicklung verlangsamte.



»ICH BIN FROH, AN DER ENTWICKLUNG BETEILIGT GEWESEN ZU SEIN. DIE ANERKENNUNG GEBÜHRT DEM GANZEN TEAM.«

STEVE RIDING

Als *Agony* 1992 veröffentlicht wurde, gab es erwartungsgemäß viel Lob für Grafik und Sound. *Amiga Joker* etwa nannte die „bunte und detailreiche Grafik die reinste Augenweide". Bemängelt hingegen wurden der hohe Schwierigkeitsgrad im späteren Spiel sowie die geringe Levelanzahl. „Im Großen und Ganzen waren die Kritiken positiv", sagt Steve stolz. „Vor allem, was den Kunststil und die Musik angeht. Ich war sehr zufrieden mit dem Ergebnis und bin froh, an der Entwicklung beteiligt gewesen zu sein. Die Anerkennung gebührt dem ganzen Team."

Als *Agony* veröffentlicht wurde, befand sich der Amiga-Markt bereits auf dem absteigenden Ast. Die Mitglieder von Art & Magic sahen das Ende bereits voraus und konzentrierten sich nach ihrer Arbeit auf Arcade-Spiele. Franck und Yves entwickelten 1999 den Open-World-Hit *Outcast*, welcher 2017 neu aufgelegt wurde und für den demnächst eine Fortsetzung geplant sein soll. Marc Albinet kehrte zu Ubisoft zurück, wo er als Director für *Assassin's Creed: Unity* tätig war, und wechselte später zu Techland als Director von *Dying Light*.

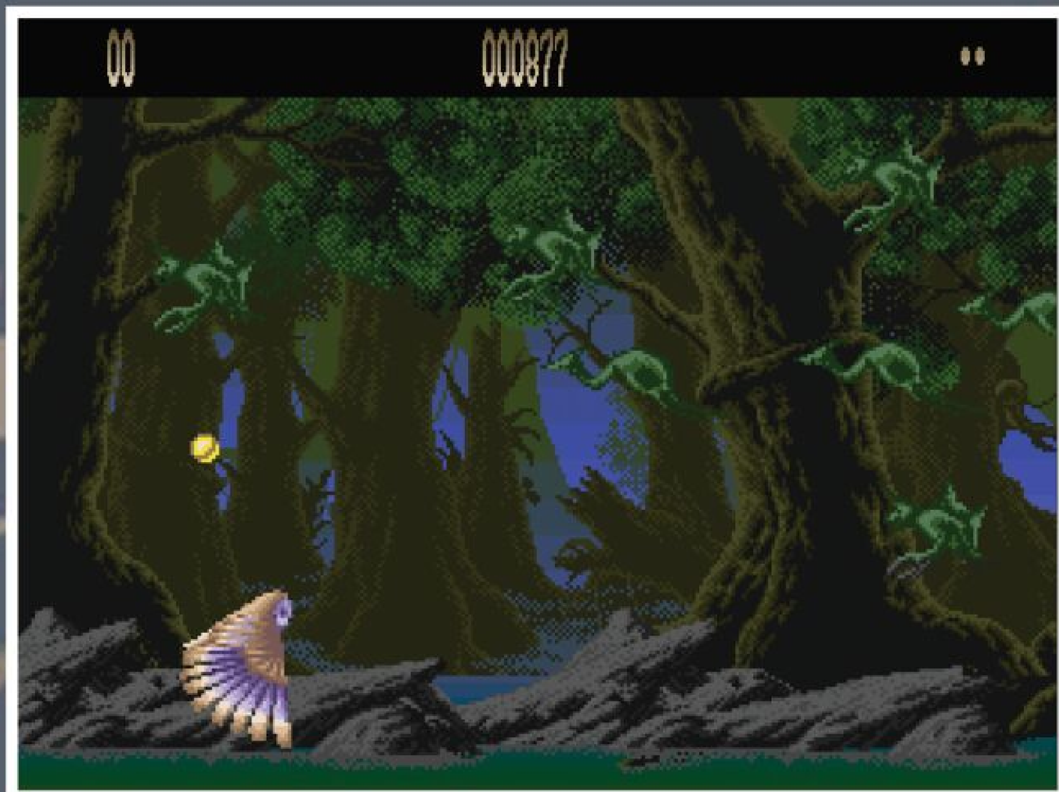
Da *Agony* immer noch viel Aufmerksamkeit bei den Fans genießt, haben Franck und Yves in den letzten Jahren alle Entwicklungsdateien online veröffentlicht, was im Wesentlichen bedeutet, dass das Spiel jetzt Freeware ist.

Franck ist glücklich, dass das Spiel auch 30 Jahre später noch so angesehen ist: „Ich denke, einige unserer naiven Entscheidungen haben *Agony* zu etwas Besonderem gemacht und geholfen, sich von der Masse abzuheben. Zusammen mit der Freiheit, die wir bei der Entwicklung eines Produkts genießen durften, war die Entwicklung eine sehr angenehme Erfahrung. Ich bin wirklich stolz drauf, Teil eines wunderbaren Abenteuers gewesen zu sein, das viele immer noch genießen."

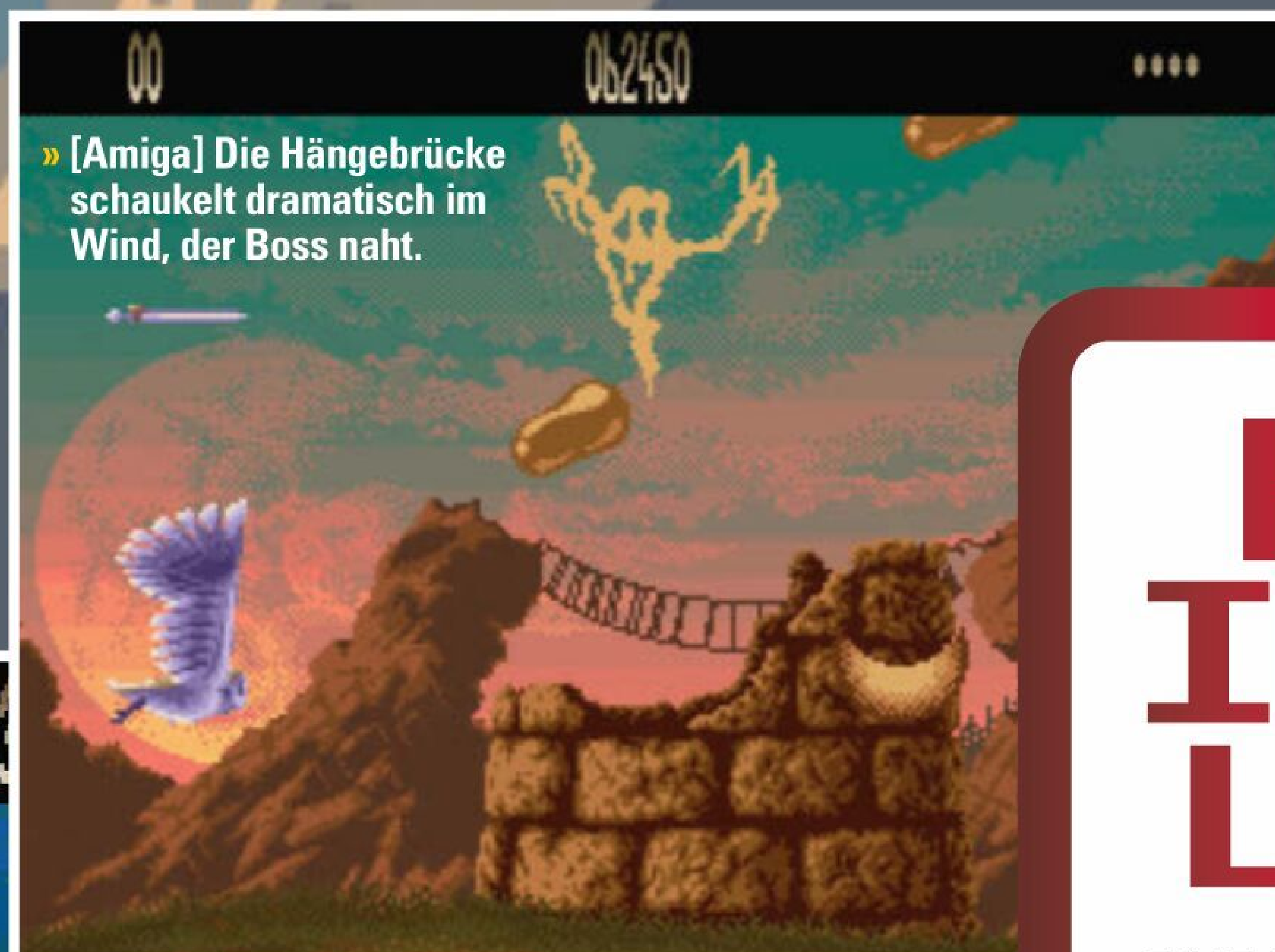




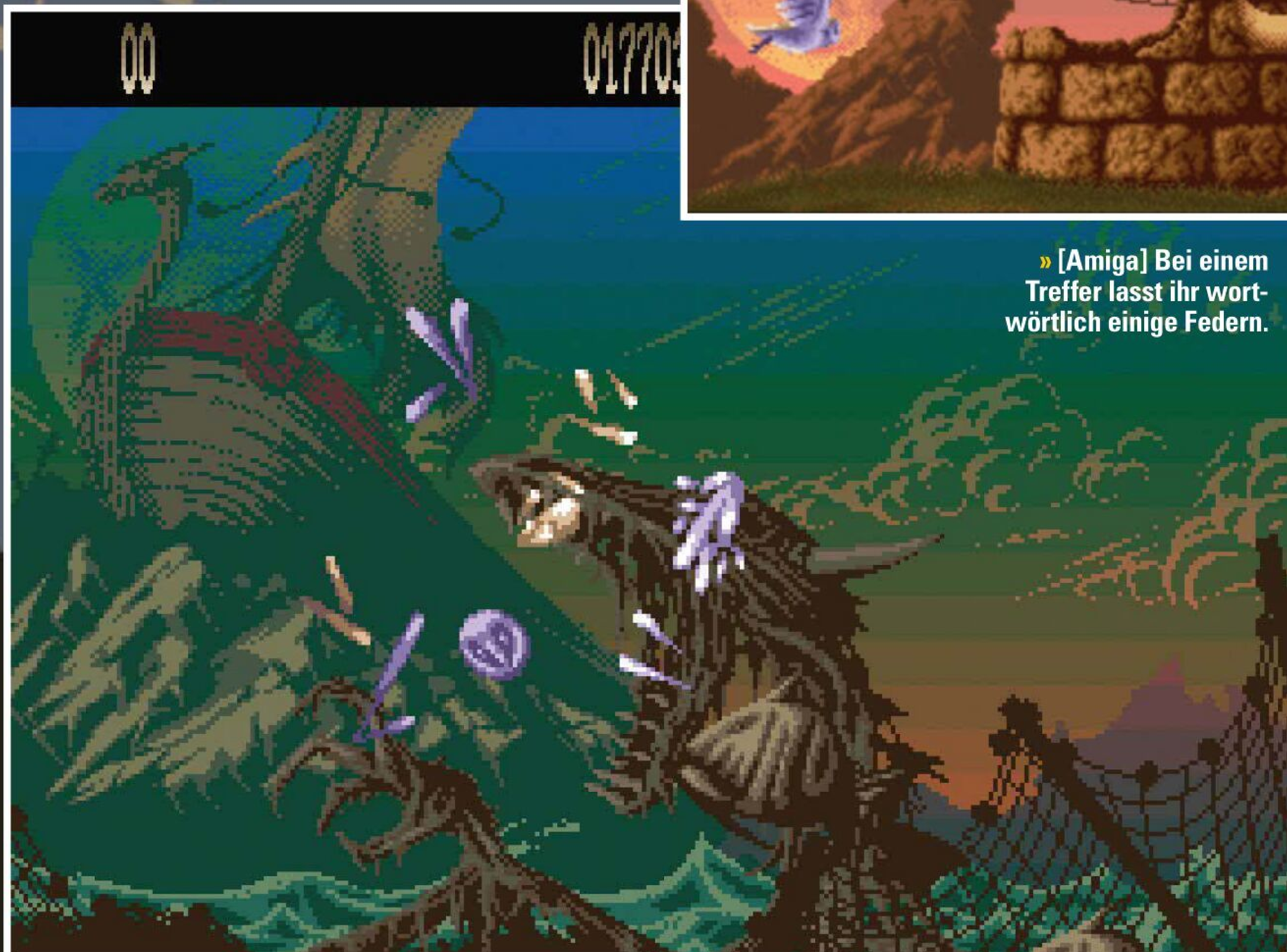
» [Amiga] Rote Pfeile leiten euren Weg durch das Chaos.



» [Amiga] Jeder Level, wie dieser Sumpf, hat eine einzigartige Umgebung.



» [Amiga] Die Hängebrücke schaukelt dramatisch im Wind, der Boss naht.



» [Amiga] Bei einem Treffer lasst ihr wortwörtlich einige Federn.



» [Amiga] Die Ruhe vor dem Sturm zu Beginn des Levels.

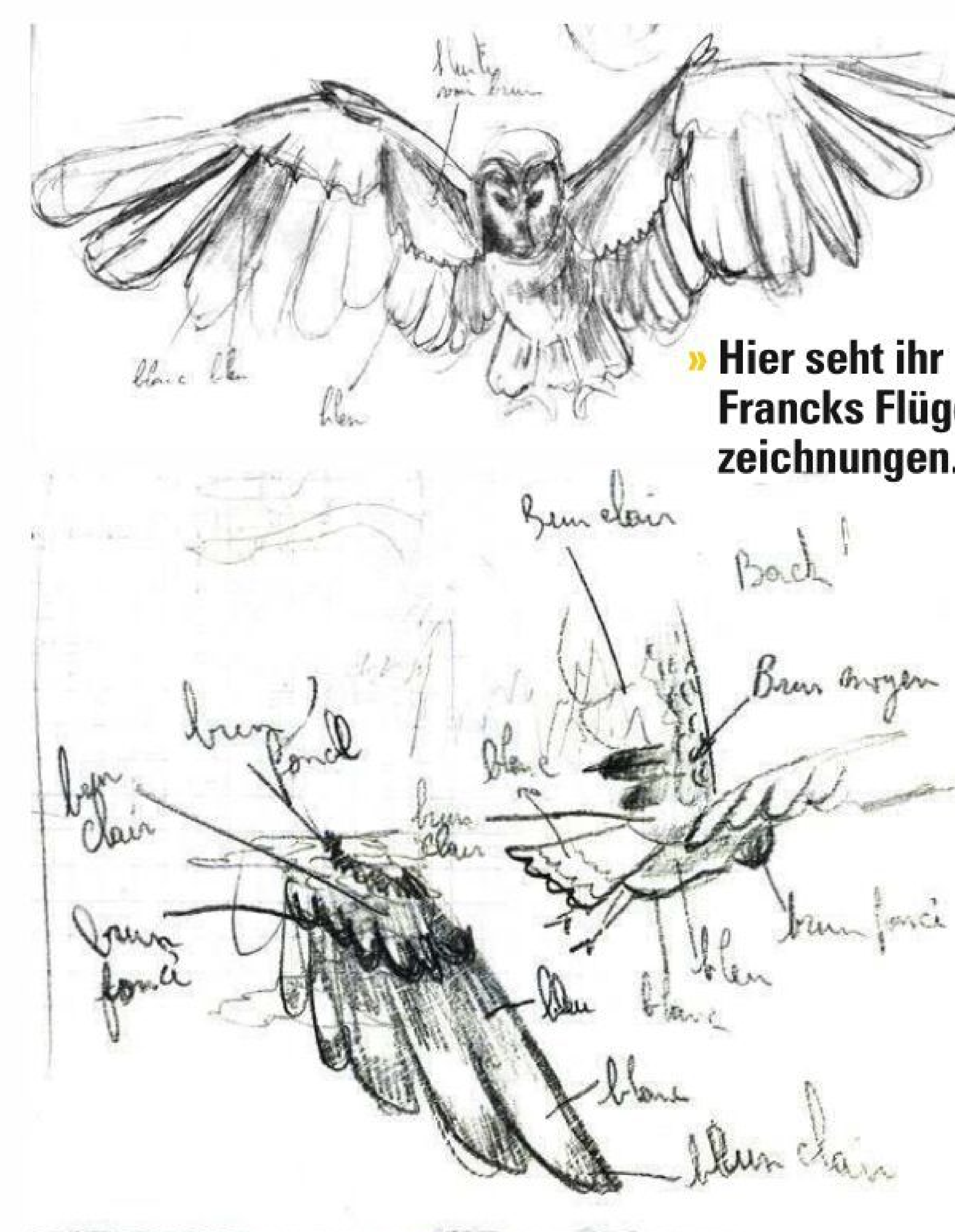
HOCH IN DIE LÜFTE

EINE LEHRSTUNDE IN ANIMATION.

Neben dem hervorragenden Parallax-Scrolling sind vor allem die flüssigen Animationen unserer Eule bemerkenswert. Der Ablauf der Flügel ergibt eine überzeugende Illusion einer Bewegung. Wie hat Franck diesen Effekt erreicht?

Alles begann mit einem Film von Jim Henson, in dem ebenfalls eine Eule zu sehen war, die über eine Leinwand flog. „Ich hatte *Die Reise ins Labyrinth* auf VHS zu Hause. Leider war mein VHS-Rekorder von zu schlechter Qualität, sodass ich keine Bild-für-Bild-Analyse durchführen konnte. Stattdessen spielte ich eine Sequenz ab und wiederholte sie mehrfach, um die Bewegung der Eule genau zu sehen."

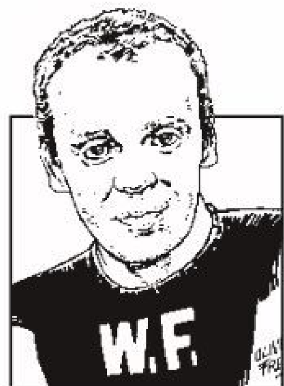
Mit Bleistift und Papier machte er sich Notizen und zeichnete die Grundformen der Flügel- und Körperbewegungen auf, um die Abfolge der Animation planen zu können. „Mittels *Sculpt 4D* konnte ich eine grobe Animation der sich bewegenden Flügel auf dem Amiga erstellen. Anschließend renderte ich die Animationen von der Seite und nutzte *Deluxe Paint*, um die füllenden Pixel zu malen."



» Hier seht ihr Francks Flügelzeichnungen.

Destruction Derby

DA FLIEGT UNS GLEICH DAS BLECH WEG!



» **PUBLISHER:** PSYGNOSIS/SONY
» **ERSCHIENEN:** 1995
» **HARDWARE:** PLAYSTATION

Von Winnie Forster

Betrachte ich meine Retro-Revival-Artikel der letzten Jahre, erscheint als Dauergast die englische Firma Psygnosis – und das überrascht mich dann doch: In den 80er und 90er Jahren war ich alles andere als ein Fan der Liverpooler, die nur wenig hervorragende Software produzierten, dafür viel Hype, Bombast und Eye Candy. Dass ich im Rückblick trotzdem immer wieder über Spiele mit dem Eulen-Logo stolpere, liegt wohl daran, dass Psygnosis zwar nur selten ins Gameplay-Schwarze traf, aber immer den Mut hatte für technische Experimente und den audiovisuellen Griff nach den Sternen.

Dass ich als Amiga-Teenager Psygnosis wegen audiovisueller Qualitäten, Soundtracks, Sprach-Samples und Intro-Filmen bewunderte, über schwache Spielmechanik aber die Nase rümpfte, berichtete ich mehrmals. Und auch über die euphorische Stimmung, die bei Psygnosis in den frühen 90er Jahren herrscht, kurz nach der Übernahme durch den japanischen Giganten Sony (siehe frühere Artikel zu *WipEout*, *Novastorm* und das Psygnosis-Packungsdesign).

Verschwiegen habe ich bislang, dass ich bei meinem ersten Liverpool-Besuch im Vorfeld des PS1-Debüts neben *WipEout* noch ein zweites 3D-Rennspiel in der Beta-Fassung spielte, das ziemlich neuartig, ja wegweisend war.

Nicht nur wegen der Moderator-Sprachausgabe und den Schreien aus der weiblichen Fan-Kurve unterscheidet sich *Destruction Derby* von *Ridge Racer*, *Need for Speed* und Co., sondern weil hier im wahrsten Sinne die Fetzen fliegen: Erstmals in 3D simuliert werden Karambolagen wie im Kino, demolierte Karosserien und herumwirbelnde Einzelteile! Auch das Fahrgefühl verblüfft: An die amerikanische „Stockcar"-Serie angelehnt, drehen in *Destruction Derby* modifizierte Serien-Kfz ihre Runden, mit Automatik-Getriebe und großzügig gefedert wie Amischlitten. „Verd...t schlaue Physik-Algorithmen", denke ich mir: Je mehr er beschädigt wird, desto störrischer lenkt sich mein Wagen, bis irgendwann nichts mehr geht und er qualmend liegenbleibt.

Unterm Strich kommt *Destruction Derby* zwar punktgenau als PS1-Starttitel ins *Man!ac*-Testlabor, wird von uns aber lau aufgenommen und nur mit 78 % bewertet – was Sony leicht verstimmt und das Heft Anzeigen kostet: „Technisch und grafisch tadellos und höchst originell", aber spielerisch gibt's Grund zu nörgeln, meint der Test, bekrittelt die „bescheuerte Benutzerführung", das Fehlen von Tacho und von Boxenstops (wie sie Segas *Daytona USA* bietet). Auch dass der First-Party-Titel das geniale NeGcon-Joypad nicht unterstützt, keine Analog-Steuerung anbietet, kommt bei meinen Kollegen übel an.

Eine ernsthafte Nachahmung von Stockcar- und NASCAR-Rennen ist *Destruction Derby* somit nicht, sondern eher Technik-Demo und Freestyle-Mix aus Single- und Zwei-Spieler-Modi, Meisterschaft und „Total Destruction"-Turnier. Die Fortsetzung, die den Racing-Realismus pimpt, geht im Wust der Asphalt-Spiele, der 1995 bis 2000 über die PlayStation hereinbricht, völlig unter.

Infolgedessen geben die Edmondson-Brüder alias Reflections ihre zehnjährige Liverpool-Connection auf und verbünden sich mit GT Interactive, um mit US-Unterstützung aus ihren Fahrphysik-Algorithmen ein vollwertiges Spiel zu machen. Das gelingt, wie wir wissen: Reflections' *Driver* bindet Straßen-Action und Blech-Zerstörung in schlaue Aufgabenstellung ein und gilt im Gangster-Action-Bereich als das Nonplusultra – bis 2001 *Grand Theft Auto III* herauskommt, das erste GTA mit 3D-Straßen und Polygon-Boliden. *




Lap no.
04/12

Dungeons & Dragons

Warriors of the Eternal Sun™

GOBLINHORDEN STEHEN VOR DEN BURGMAUERN DES HERZOGS UND GIEREN NACH BLUT. PLÖTZLICH BRICHT DER HIMMEL AUF, DIE ARMEEN DER MENSCHEN UND GOBLINS WERDEN INS NICHTS GESOGEN. SO BEGINNT DIESES EPISCHE RPG, DAS EXKLUSIV FÜRS MEGA-DRIVE KAM.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** SEGA
» **ENTWICKLER:** WESTWOOD ASSOCIATES
» **JAHR:** 1992
» **PLATTFORM:** MEGA DRIVE
» **GENRE:** ROLLENSPIEL

Firmenübernahmen wie Microsofts aufsehenerregender Kauf von Activision-Blizzard sind nicht nur heutzutage ein heißes Thema. Es gab sie auch schon vor 30 Jahren, wenn auch einige Nummern kleiner. So erkannte Virgin das Potenzial von Westwood Associates und wollte in das Unternehmen investieren.

„Wir haben Westwood im Juni 1992 an Virgin verkauft", erinnert sich Louis Castle, der das Studio mit Brett Sperry gegründet hatte. „Die Investition und das Marketingteam von Virgin halfen uns, in den 90ern eine Reihe bemerkenswerter Spiele zu produzieren", sagt Castle. Die berühmtesten sind natürlich *Command & Conquer*, *Blade Runner* und *Lands of Lore*. Und dann ist da noch *Warriors of the Eternal Sun*, dessen Lead Designer Castle war.

Westwood Associates entstand 1985 in der Garage von Castles Eltern. Nach der ersten Spieleveröffentlichung im selben Jahr zog das Studio in ein kleines Büro in Las Vegas. Castle und Sperry entwickelten zunächst Rollenspiele für Infocom und anschließend für SSI, die die Lizenz für Videospiele im Dungeons & Dragons-Universum hatten. *Hillsfar* und der „Drachenreiter-Simulator" *DragonStrike* waren die ersten Spiele. Mit *Eye of the Beholder* landete Westwood dann einen Volltreffer.

Das nächste D&D-Spiel war für das Mega Drive geplant. „Ed Annunziata von Sega hat mit SSI über die Entwicklung eines Rollenspiels gesprochen. Wegen des Erfolgs von *Eye of the Beholder*, weil wir uns mit D&D bestens auskannten und das Regelwerk bereits erfolgreich in ein Echtzeit-Rollenspiel übersetzt hatten, wählte man uns aus", erinnert sich Castle.

Seit 1978 war er mit dem Tabletop-Spiel vertraut. Eine der letzten erschienen Kampagnen spielte auf dem Planeten Mystara, auch als Hohlwelt bekannt. *Dungeons & Dragons: Hollow World* war auch der Arbeitstitel des Mega-Drive-Spiels. „Wir wollten den D&D-Fans mitteilen, dass das Spiel in einer neuen Welt mit etwas anderen Regeln als bei AD&D spielt", sagt Louis Castle. Er entwickelte außerdem eine neue Geschichte.

Seine Story erzählt *Warriors of the Eternal Sun* mit Standbildern und Text. Nach monatelangen Kämpfen sind Hunderte von Menschen und Goblins gefallen. Die Men- ▶



» D&D-Fan Louis Castle war einer der Westwood-Gründer.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S INCEPTION
SYSTEM: DOS, DIVERSE
JAHR: 1988

EYE OF THE BEHOLDER (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA, DOS, MEGA-CD, SNES
JAHR: 1990

DRAGONSTRIKE
SYSTEM: AMIGA, C64, DOS, NES
JAHR: 1990



» [Mega Drive] Goblins und Menschen bekämpfen sich.

»WIR WOLLTEN EINE RIESIGE OFFENE WELT UND EINE GRUPPE VON CHARAKTEREN, DIE IHREM ANFÜHRER FOLGT.«

LOUIS CASTLE

» [Mega Drive] Rüstungen schützen unsere Helden.



» [Mega Drive] Ashli und Christopher sind besorgt.





» [Mega Drive] Die wichtige Charaktererstellung.

KRITISCHE TREFFER

WEITERE WICHTIGE D&D-WELTEN.

CLOUDY MOUNTAIN

■ Das erste offizielle D&D-Spiel erschien 1982 auf dem Mattel Intellivision. Es ist bemerkenswert komplex. Der Spieler erkundet Zufallslabyrinthe, sammelt Schätze und bekämpft Monster. Die Fortsetzung folgte ein Jahr später.



HEROES OF THE LANCE

■ Das Spiel von SSI/U.S. Gold basiert auf den *Dragonlance*-Büchern, doch es fehlen die RPG-Elemente der D&D-Spiele mit ihrem seitlichen Kampfstil. Dennoch war es erfolgreich und wurde fleißig portiert.



CHAMPIONS OF KRYNN

■ Auch *Champions of Krynn* ist in der Dragonlance-Welt angesiedelt. Der erste Teil der Trilogie hat die typische First-Person-Ansicht in den Dungeons und das rundenbasierte Spiel im Freien. Und es gibt einzigartige Krynn-Rassen.



schen haben sich angeschlagen in Herzog Barriks Schloss zurückgezogen. Die Goblins kraxeln die Mauern hinauf, die entscheidende Schlacht beginnt. Doch ein grelles Licht blendet die Kontrahenten. Donner übertönt die verzweifelten Schreie, als die Burg in eine seltsame Welt gesogen wird. In dieser, der Hohlwelt, wölbt sich der Horizont nach oben und gipfelt in einer feuerroten Kugel. Die Eingeborenen greifen sofort an. Der Herzog stellt ein Team zusammen, das die Umgebung erkunden soll. Die Menschheit muss Verbündete finden, wenn sie überleben will.

Das Spiel ähnelt in seiner Dungeon-Darstellung *Eye of the Beholder*. „Aber die Außenareale waren schwierig zu gestalten, denn wir wollten eine riesige offene Welt und eine Gruppe von Charakteren, die ihrem Anführer folgt. Doch die Einheiten waren nicht gut platziert, wenn sie in einen Hinterhalt gerieten", erinnert sich Castle. Deshalb experimentierte das Team mit einem rundenbasierten Stil mit Zeitlimit. Doch weil das die Spieler wohl frustriert hätte, stellte man um: In der Außenwelt gab es Third-Person-Rundenkämpfe, in den Dungeons und Höhlen First-Person-Echtzeitkämpfe.

Die weitläufige Welt war ungewöhnlich für ein Mega-Drive-Spiel. „Dadurch wirkte sie sehr wichtig. Außerdem gab sie uns die Möglichkeit, die Höhlen deutlich von der Burg zu trennen. Das fühlte sich natürlicher an. In der großen Spielwelt kann man seine Charaktere auch aufleveln", so Castle. Das Spiel hatte auch eine Schnellreisefunktion in bereits bekannte Gebiete. „Mit dem Karawanen-System konnte man sofort in eine Höhle oder einen Dungeon zurückkehren, auch wenn man dadurch die Kämpfe auf dem Weg dahin verpasste. Aber man ersparte sich stundenlanges Laufen."

> »SPIELE IN DEN 90ERN WAREN SEHR SCHWER. DIE ZIELGRUPPE WAR ANSPRUCHSVOLLER.«
>
> **LOUIS CASTLE**

Schwierig war es, dass nicht alle Beteiligten das fundierte D&D-Wissen von Louis Castle besaßen. Die Programmierer Chris Yates und Marco Herrera hatten Mühe, die vielen Regeln zu implementieren. „Die Feinheiten der Hohlwelt-Regeln waren kniffig", gibt Castle zu. Natürlich war bei der Tabletop-Vorlage nicht an eine spätere Software-Umsetzung gedacht worden. „Von den Spielleitern wird erwartet, dass sie die Regeln als Leitfaden für Entscheidungen nutzen. Das macht die Übersetzung in Software ziemlich schwierig."

Weitere wichtige Teammitglieder waren Stamm-Musiker Frank Klepacki, der genau wie Dwight Okahara (Soundeffekte) von Audio Director Paul Mudra betreut wurde. Ethan Grimes entwarf die intuitive Benutzeroberfläche. „Wir haben einige Prototypen erstellt, bis wir eine gefunden hatten, die uns gefiel. Der arme Ethan musste das Stückchen Code immer wieder neu schreiben!", erinnert sich Castle. Am Ende der Entwicklung reizte das Team die Mega-Drive-Hardware voll aus. Die große Welt nahm viel Platz in Anspruch, obwohl das Spiel kürzer war als vergleichbare Titel für das SNES. „Wäre das Spiel länger, hätten wir mehr Assets benötigt. Einen wirklichen Mehrwert sahen wir nicht. Auch weil viele Szenen in *Warriors* sich ähnelten", sagt Castle. Er besaß die komplette kreative Kontrolle und ließ nichts ins Spiel, von dem er nicht überzeugt war. Im Gegenteil: „Ich wollte sicher noch hundert Dinge hinzufügen."

Der größte Kritikpunkt nach der Veröffentlichung war der hohe Schwierigkeitsgrad des Spiels. Ein Tutorial gibt es nicht. Der Spieler muss sämtliche Ausrüstungsgegenstände einsammeln, denn viel Geld findet er nicht. Ohne entsprechende Ausrüstung sollte man gar nicht erst die wilden Gebiete rund um das Schloss betreten. Rezensenten und Spieler bemängelten, dass



» [Mega Drive] Die letzte Schlacht steht bevor.



» [Mega Drive] Unter der Burg sind viele Verliese.



» [Mega Drive] Der Herzog gibt euch die ersten Befehle.

BALDUR'S GATE

■ Das Epos von BioWare und Interplay erfreute sich 1998 großer Beliebtheit. Die eindrucksvolle Geschichte ist in den Vergessenen Reichen angesiedelt. Die Fans liebten die Story, die feine Grafik, die komplexe Spielwelt.



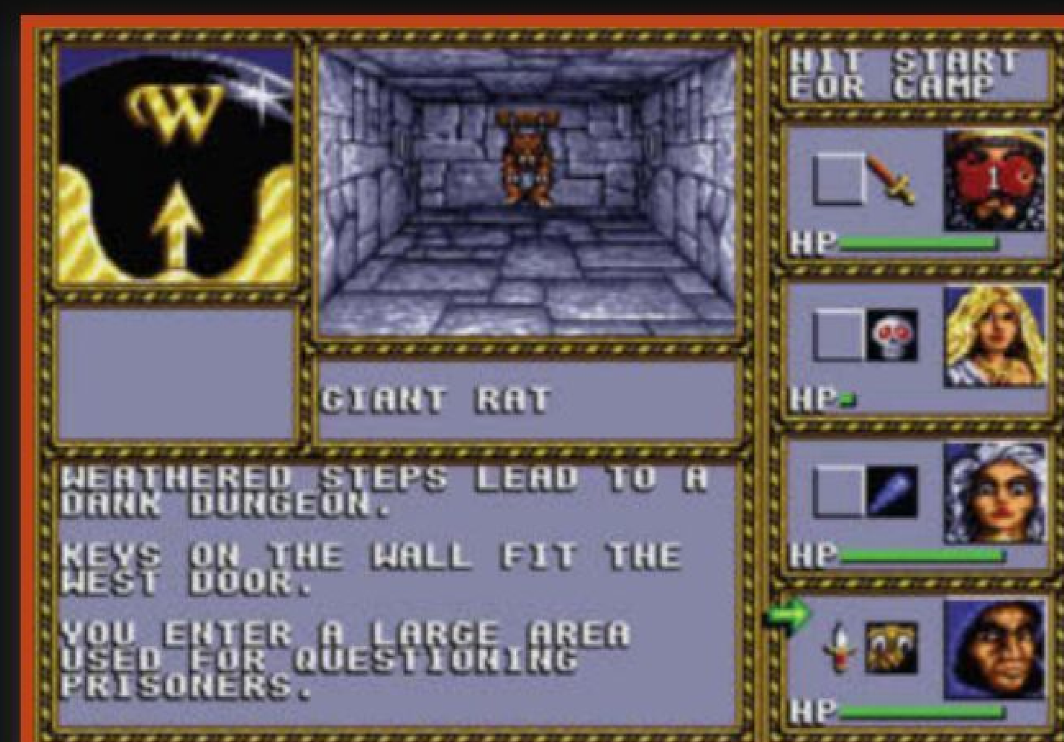
NEVERWINTER NIGHTS

■ In diesem RPG von BioWare sucht eine mysteriöse Seuche die Schwertküstenstadt Niewinter heim. Zwar gab es technische Probleme, dafür aber schöne Grafik, einen gelungenen Online-Modus und viel Tiefgang.





» [Mega Drive] Trotz Idylle verbergen sich in der Hohlwelt viele Gefahren.



» [Mega Drive] An die schnellen Dungeon-Kämpfe muss man sich gewöhnen.

man deshalb auch die ruhigen Bereiche durchspielen muss, um aufzuleveln.

Castles Antwort auf die damaligen Vorwürfe: „Spiele in den 90ern waren sehr schwer. Die Zielgruppe war aber auch etwas anspruchsvoller. Ich glaube nicht, dass der Schwierigkeitsgrad sich negativ ausgewirkt hat. Wäre es zu leicht gewesen, wäre es in den Rezensionen zerrissen worden."

Für Volker Weitz in *Power Play* traf beides zu: Am Anfang war ihm der Schwierigkeitsgrad zu hoch, am Ende zu gering. Michael Hengst lobte zwar in *Video Games* die „technisch raffinierte Rollenspielkost", bemängelte aber den Frust durch fehlende Speichermöglichkeiten in den Dungeons und das Verschwinden von Labyrinthkarten. Heinrich Lenhardt lobte in *Gamers* die umfangreiche Spielwelt, kritisierte aber den Schwierigkeitsgrad.

Eine Fortsetzung oder weitere Abenteuer in der Hohlwelt gab es nicht. „Wir haben über Sequels gesprochen, aber Sega konzentrierte sich auf den Game Gear und das Mega-CD, aber nicht auf First-Party-Spiele auf dem Mega Drive", erklärt Castle. Außerdem sei Westwood sehr beschäftigt gewesen. „Auch wir hatten andere Prioritäten." Selbstbewusst fügt er an: „Ich bin mir ziemlich sicher, dass das Spiel Gewinn abgeworfen hat. Denn nur wenige Westwood-Spiele haben Verlust gemacht." Westwood veröffentlichte noch im selben Jahr *Dungeons & Dragons: Order of the Griffon* für die PC Engine – und wurde dann, wie eingangs geschrieben, von Virgin übernommen.



» [Mega Drive] Die Karte hilft, sich in der Welt zurechtzufinden.

Die Entwicklung von *Warriors* sei eine positive Erfahrung gewesen. „Es war großartig, mit Sega an einem First-Party-Spiel zu arbeiten. Ed Annunziata und Sega haben uns geholfen, unser Spiel zu verbessern", sagt Castle. Immer, wenn man mit einem externen Team an einer Lizenzierung gearbeitet habe, habe man verstanden, wie wichtig die Erschaffung von geistigem Eigentum sei.

Warriors of the Eternal Sun sollte sogar noch eine größere Bedeutung für Westwood erhalten. „Mir gefiel es, wie wir die Karten und das Kompressionsverfahren erstellt haben", verrät Castle. Letzteres führte erst dazu, dass man später in einem weiteren Spiel Videos im Vollbildmodus darstellen konnte. Der Name des Spiels: *Command & Conquer.* ✱

KLASSEN-KAMPF

WILLKOMMEN IN DER SELBSTHILFE-GRUPPE „WEN LADE ICH IN MEINE PARTY EIN?". BITTE GEBT EUER SCHWERT AN DER TÜR AB.

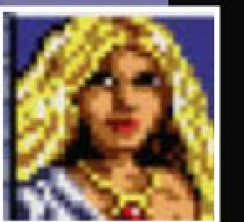
KÄMPFER

■ Der Kämpfer ist stark, gut bewaffnet und Verteidiger und Angreifer zugleich. Der Muskelprotz kann jede Rüstung tragen, alle Waffen nutzen und verfügt über mehr Trefferpunkte als jede andere Klasse.



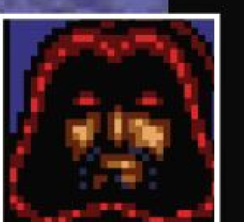
KLERIKER

■ Dieser Zwitter aus Kämpfer und Zauberer gehört in jede Gruppe. Er kann Tote wiederbeleben und Wunden heilen, alle Rüstungen tragen, aber keine scharfen Waffen nutzen. Hat mehr Hitpoints als Zauberer und Schurke.



ZAUBERER

■ Kann zwar nur Dolche, Stäbe und Schleudern verwenden, hat aber eine große Auswahl an Zaubern in petto. Alle Zauberer starten mit dem Spruch „Magisches Geschoss", mit dem man aus der Ferne Gegner ausschaltet.



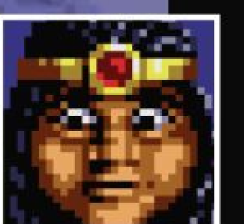
SCHURKE

■ Schurken dürfen alle Waffen nutzen, aber wegen ihrer Tarnfähigkeit nur Lederrüstungen tragen. Sie verstecken sich im Schatten, entschärfen Fallen und töten Feinde hinterrücks. Fortgeschrittene wenden sogar Magie an.



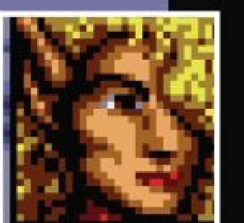
ZWERG

■ Speere sind für Zwerge zu lang, ansonsten mögen sie alle Waffen. Sie sind stämmig, robust und scheuen keine Auseinandersetzung. Das macht sie prädestiniert für die Nahkämpferrolle.



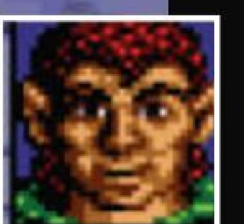
ELF

■ Groß, schlank und mit scharfen Zügen das genaue Gegenteil des Zwergs. Elfen sind Kämpfer und Zauberer zugleich, können also mit jeder Waffe umgehen, aber auch Zauberstäbe nutzen. Und sie finden geheime Eingänge.



HALBLING

■ Die zierliche Statur und die Größe täuschen darüber hinweg, dass Halblinge nützliche Kämpfer sind. Auch sie können keine Speere nutzen, sich dafür aber auch im Freien im Schatten verstecken.





FRANZ LANZINGER

Franz Lanzinger blickt auf eine bewegte Karriere zurück, von Arcade-Spielen für Atari bis hin zu Klassiker-Ports für Heimkonsolen.

Weil es immer heißt, den ganzen Tag Videospiele zu spielen führe zu nichts: Franz Lanzinger verbrachte fast jeden Tag in Arcades und landete so bei Atari, wo er das fantasievolle *Crystal Castles* schuf. Seine Kenntnisse in den Bereichen Mathematik und Programmierung waren dabei natürlich auch von Vorteil. Er entwickelte auch danach für viele Jahrzehnte Computer- und Videospiele. Heute spielt er Klavier, lacht viel und schreibt Bücher über Game-Design. Angehende Programmierer finden seine Werke auf *franzlanzinger.com*



RG: Im ersten Level von *Crystal Castles* taucht das Kürzel FXL auf. Das sind Sie, oder?
FL: [lacht] Genau, das bin ich. Das X steht für Xaver.

RG: War das ein Statement, dass es Credits für die Programmierer geben sollte?
FL: Wir durften unsere Initialen, aber nicht den vollen Namen einbauen. Atari fürchtete, dass die Konkurrenz Mitarbeiter abwerben würde, wohl nicht zu Unrecht. Als ich ging, war allen Teams ein Credits-Bildschirm gestattet. Das war richtig so … und das ging zum Teil auf mich zurück.

RG: Wie das?
FL: Ich versteckte „Programmed by Franz Lanzinger" als Easter Egg in *Crystal Castles*. Das Management bekam einen Anfall und schickte einen Brief: Wenn du es nicht entfernst, kürzen wir deinen Bonus! Ich fand das bizarr, aber tat es … was ich sehr bereue. Ich hätte es ihnen gar nicht sagen sollen!

RG: Sie stießen 1982 zu Atari. Waren Sie ein Arcade-Fan?
FL: Ich wurde nur deshalb Spiele-Entwickler, weil ich total süchtig war. Unsere Gruppe aus fünf Freunden spielte dauernd, zwischen 1980 und 1984 bestimmt drei Stunden täglich, in der Central Park Arcade, Galactican, Golfland … Ich wohne noch heute hier in Sunnyvale direkt neben Golfland.

RG: Die Wiege von Atari!
FL: Brian McGhie aus meiner Arcade-Gruppe bekam eine Stelle dort. Er verriet mir, dass die Automatensparte Leute suchte, und ich bewarb mich. Ich war an der Uni von Notre Dame und in Berkeley, hatte einen Mathe-Abschluss. Vorher arbeitete ich als Softwareingenieur an Forschungsprogrammen und Regierungsprojekten für Leute wie DARPA, die das Internet erfanden, als es noch ganz anders genannt wurde.

RG: Sie meinen das ARPANET?
FL: Richtig. Ich nutzte bis heute geläufige Tools wie Telnet und FTP und verband mich mit 400 Meilen entfernten Computern. Das war damals eine große Sache!

RG: Wie war es, mit den Menschen zu arbeiten, die Ihre Lieblingsspiele gemacht haben?
FL: Ich liebte *Asteroids* und *Missile Command*, aber ich wusste nicht, von wem sie stammen. Niemand wusste das! Aber als ich es herausfand, war es natürlich klasse. Wie wir in der Cafeteria an einem riesigen Tisch essen und über alles Mögliche reden, ist eine meiner schönsten Atari-Erinnerungen.

RG: Haben Sie von den Veteranen viel über Game Design gelernt?
FL: Schon, aber sie kamen nicht zu mir und brachten mir Dinge bei. Atari regte uns an, die Titel der anderen zu spielen. Ich sah Owen Rubin an *Major Havoc* arbeiten, Ed Logg an *Millipede* und Dona Bailey – sie gilt als Schöpferin von *Centipede*, aber eigentlich waren es sie und Ed gemeinsam. Dona saß damals an *Weather Wars*, einem lustigen Trackball-Spiel, das nie erschien, obwohl später der Prototyp auftauchte.

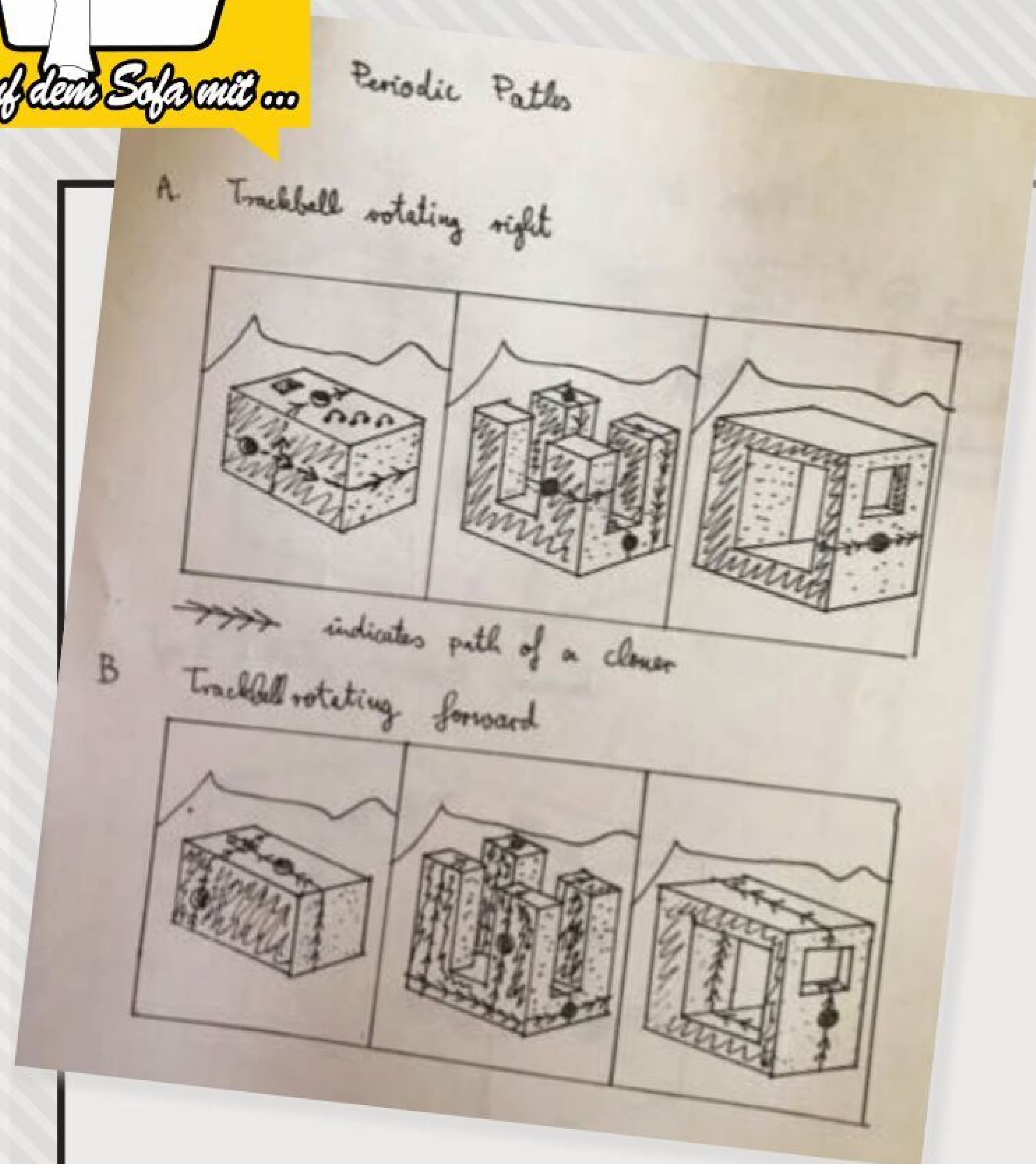
RG: War *Crystal Castles* Ihr erstes Atari-Projekt?
FL: Das ist das Kuriose an meiner Karriere: Mein allererstes Spiel ist auch das bekannteste. Ich programmierte seit 1973, aber nie Spiele.

RG: Kamen Sie allein auf die Spielidee?
FL: Ich blätterte durch Ataris Buch der abgesegneten Spielideen und stieß auf ▶

»Ich wurde nur deshalb Spiele-Entwickler, weil ich total süchtig war.« FRANZ LANZINGER

» [Arcade] *Crystal Castles* in seiner ganzen isometrischen Pracht.





» Diese Skizze für ein Spiel namens ***Cloners*** entstand einen Monat, bevor Lanzinger ***Toporoids*** begann, aus dem ***Crystal Castles*** wurde.



» [PC]: Das Cover von ***Gubble*** mit der recht zweideutigen Zeile „Keep Screwing"

»Ich programmierte seit 1973, aber nie Spiele.«

FRANZ LANZINGER

▶ *Toporoids*. Das ähnelte dem, was mir vorschwebte, also wollte ich es angehen. Der Name war ein Wortspiel auf Topologie, das Studium dreidimensionaler Formen. Stellt euch *Crystal Castles* als Vektorspiel vor, aber ein *Asteroids*-Schiff kann die Wände hochfliegen und das Bild kann sich in 3D drehen. Die längste Zeit saß ich in einer Gruppe mit Scott Fuller als Projektleiter und Sam Lee als Hardware-Ingenieur. Wir entschieden uns für ein Rasterspiel mit Trackball. Noch vor Gameplay und Monstern entwarf ich die Welt. Das ist mein Ansatz: Welten schaffen und sie dann bevölkern. Ich machte eine topografische Karte mit Säulen, die sich von hinten nach vorne aufbauen, und brachte das in ein paar Monaten zum Laufen.

RG: War der Held Bentley Bear von Anfang an geplant?
FL: Nein, ich entwarf erst ein Alien, das wie ET aussah, wenn ich jetzt so darüber nachdenke. Aber das war vor dem Film. Es hatte einen großen Kopf und einen spitzen „Punkt" statt Beinen. Er war … seltsam geformt. Wahre Programmiererkunst …

RG: Wann kamen die Punkte dazu?
FL: Wir probierten Verschiedenes und das schien zu funktionieren. *Crystal Castles* ist im Grunde nur *Pac-Man* in 3D. Wir einigten uns auf ein Märchen-Thema mit einem juwelensammelnden Bären. Die laufenden Bäume übernahm ich aus dem Zauberer von Oz.

RG: Aber der Trackball machte einen großen Unterschied.
FL: Trackballs waren meine liebste Sorte Controller. Für *Crystal Castles* wurde extra ein mittelgroßer entworfen. Ich glaubte damals nicht, dass sich Joysticks durchsetzen würden.

RG: Atari baute damals viele Controller, wie das Rad für *Tempest* und das Lenkrad für *Star Wars*…
FL: Ich entwarf *Crystal Castles* explizit als Trackball-Spiel, doch gegen Ende wollte das



DIE BESTEN FÜNF

Franz Lanzingers Fantastische Fünf an Spielen.



CRYSTAL CASTLES
JAHR: 1983
■ Das erste Spiel, das Lanzinger je entwickelte, sicherte sich mit seinem besonderen Look und der kreativen Spielmechanik einen Ruf als Ausnahmetitel im goldenen Arcade-Zeitalter. Wenn möglich, solltet ihr es mit Trackball erleben!



TOOBIN'
JAHR: 1989
■ Die erste Konsolen-Konvertierung von Lanzinger. In dem Atari-Titel reitet ihr mit einem Schwimmreifen auf der Flussströmung. Der Port musste Kompromisse machen, doch macht weiter Spaß.



MS. PAC-MAN
JAHR: 1990
■ Der erfolgreichste Titel, an dem Lanzinger je arbeitete. Wen wundert es, bei einer Version des Arcade-Megahits für die Erfolgskonsole NES. Der Zwei-Spieler-Modus ist eine gelungene Ergänzung.



KRAZY KREATURES
JAHR: 1990
■ Dieser Match-3-Puzzler ist noch heute einen Blick wert. Es ist ansehnlich, wie die Tiere akrobatisch aufs Brett fliegen, und der Schwierigkeitsgrad eskaliert schön.



GUBBLE 2
JAHR: 1998
■ Der Vorgänger baute auf dem 3D-Ansatz von *Crystal Castles* auf, doch der zweite Teil setzt mit neuen Werkzeugen, noch mehr liebevoll gestalteten Karten und einem Level-Editor noch einen drauf.



» [Mega Drive] Die Spieler in *NCAA Final Four Basketball* haben nicht die gesündeste Haltung …

AUSGEWÄHLTE WERKE

- **CRYSTAL CASTLES** [1983] ARCADE
- **TOOBIN'** [1989] NES
- **MS. PAC-MAN** [1990] NES/SNES/GENESIS
- **KRAZY KREATURES** [1990] NES
- **RAMPART** [1991] NES/SNES
- **CHAMPIONSHIP POOL** [1993] NES/SNES/GAME BOY
- **NCAA FINAL FOUR BASKETBALL** [1994] SNES/GENESIS
- **GUBBLE** [1996] PC/MAC
- **GUBBLE 2** [1998] PC
- **GUBBLE HD** [2007] PC
- **CLASSIC GAME DESIGN** [2014] BUCH
- **CLASSIC GAME DESIGN: SECOND EDITION** [2019] BUCH
- **2D GAME DEVELOPMENT WITH UNITY** [2021] BUCH
- **3D GAME DEVELOPMENT WITH UNITY** [2022] BUCH



» [Game Boy] *Championship Pool* ist auf Handhelds am besten.

Management nur noch Joysticks und zwang mich – also sie „rieten eindrücklich dazu", einen Joystick zu benutzen. Die Joystick-Fassung war aber furchtbar, weil das Spiel nicht darauf ausgelegt war.

RG: Zum Glück kam es doch mit Trackball in die Spielhallen …
FL: Eine meiner liebsten Erinnerungen ist, wie ich während des ersten Feldtests nach jedem Arbeitstag sechs Meilen zum Galactican fuhr, um Leuten beim Spielen zuzusehen. Es war fantastisch. Das war mein Durchbruch. Doch dann sagte man mir, es wäre kein Erfolg. Beim Management zählt nur das Geld. *Crystal Castles* spielte viel ein, aber war nicht die Nummer eins in der Spielhalle, und darauf kam es ihnen an. Drei Monate lang verbesserten wir es. Sie holten Dave Rolsten [Miterfinder von *Paper Boy, Anm. der Red.]* dazu. Das war eine schlaue Idee. Er ist ein großer Künstler und Designer und half mir, ausgefeiltere Levels zu erstellen, wie den mit den Treppen im hinteren Teil. Beim nächsten Feldtest wurde es Nummer eins und ging in Serie.

RG: Wie schlug sich der Automat?
FL: „Dein erstes Spiel ist nie ein Erfolg" – Theurers Gesetz nannten sie das bei Atari [Dave Theurer ist der Schöpfer von *Missile Command, Anm. der Red.]*. Ich widerlegte es! Sie haben an die 5.000 Automaten und 2.000 Conversion Kits von *Crystal Castles* produziert.

RG: Warum blieb es trotzdem Ihr einziger Automat für Atari?
FL: Ich arbeitete an einem zweiten: Nach meinem Erfolg sollte ich ein Arcade-Spiel zum *Gremlins*-Film machen. Ich lernte Steven Spielberg kennen. Ich war so ein Fanboy, deswegen saß ich nur da und dachte: „Wow!" Ich wurde zu den Dreharbeiten nach L.A. geflogen, das war toll! Im Spiel strahlst du als Filmheld Billy mit deiner Taschenlampe Gremlins an, um sie zu töten. Es setzte auf Joystick und Knöpfe, scrollte in alle Richtungen und hatte die neue hohe Auflösung, das Doppelte der üblichen 256 x 240 Pixel. Dazu nutzte ich eine höhere, C-ähnliche Programmiersprache. Aber das Spiel kam nicht weit, weil ich nach einem Jahr gegangen bin.

RG: Warum die Kündigung?
FL: Das gehört zu den Dingen, die ich am meisten bereue. Andererseits hätte ich sonst meine Frau nicht kennengelernt. Wir sind nach all den Jahren immer noch zusammen, darüber bin ich also froh! Ich ging, weil ich nicht ausstehen konnte, dass Atari mich bei der Heimversion nicht einbezog und mich nicht beteiligen wollte, weil das Spiel ihnen gehörte. Nach so langer Zeit in der Branche halte ich das heute nicht mehr für so unvernünftig, doch ich war jung und naiv und dachte, *Crystal Castles* gehöre mir. Ohne Atari und meine Helfer gäbe es *Crystal Castles* nicht – so habe ich es damals allerdings nicht betrachtet.

RG: Sie gingen zu Ihrem früheren Arbeitgeber zurück. Erst 1989 kamen Sie wieder in die Spielebranche.
FL: Tengen hatte damals Erfolg mit NES-Versionen von *Pac-Man* und *Gauntlet*. Sie wollten expandieren und für einen Vertrag mit Nintendo die alten Atari-Titel umsetzen. Sie brauchten Leute und boten mir ein Gehalt von über 30.000 US-Dollar. Ich war damals arbeitslos und sagte: „Okay!"

RG: Waren Konsolenspiele eine große Umstellung?
FL: Sie waren sehr ähnlich, da ich noch in 6502-Assembler programmierte. Sogar die für Münzautomaten entwickelten Atari-Tools nutzte ich noch. Tengen gehörte zu Atari, wir 20 Leute waren aber in einem anderen Gebäude, eine halbe Meile entfernt. Sie brachten uns einen *Toobin'*-Automaten und es war sofort klar, dass wir den auf NES nicht genauso hinkriegen würden. Der Quellcode ▶

war in C, wir mussten ihn also komplett neu schreiben. „Wir" hieß ich und mein guter Freund Dave O'Riva. Wir brauchten neun Monate, auch um uns ins NES einzuarbeiten.

RG: Haben Sie mit Dennis Harper gesprochen, dem Coder des Originals?
FL: Eine sehr gute Frage. Ich habe ja verraten, dass ich sehr genervt war, weil niemand von der *Crystal Castles*-Konvertierung mit mir gesprochen hat. Nun saß ich auf der anderen Seite – und habe nie mit ihm geredet!

RG: Als Nächstes übernahmen Sie *Ms. Pac-Man*, das wird leichter gewesen sein?
FL: Das hatte ich oft gespielt, also ja. Trotzdem war es keine direkte Konvertierung. Durch die niedrigere Auflösung konnte ich es nicht pixelgenau übertragen. Ich ließ es hoch und runter scrollen, sodass nicht das ganze Labyrinth sichtbar ist. Die Leute beschwerten sich, dass sie unten ihre Punktzahl nicht sehen konnten, und ich sagte nur: „Du findest es doch bald raus!" Außerdem fügte ich einen Zwei-Spieler-Modus für kompetitives und kooperatives Spiel hinzu.

RG: Das machte Namco nichts aus?
FL: Wir konnten tun, was wir wollten, bekamen aber weder Quellcode noch Grafiken oder Musik und sollten uns selbst etwas einfallen lassen. Die Techniker hatten einen Pause-Knopf an dem Automaten angebracht. Ich habe die Umsetzung gemacht, indem ich ständig das pausierte Spiel anstarrte.

RG: Danach haben Sie mit O'Riva Bitmasters gegründet. Erzählen Sie uns vom Debüt *Krazy Kreatures*.
FL: Wir wollten das Sagen haben, keine Konvertierungen mehr machen, nicht mehr mit dem Management streiten. Außerdem musste ich bei Tengen um 9 Uhr morgens anfangen, bin aber kein Morgenmensch. Ich mochte Vier-Gewinnt-Spiele wie *Columns* und wir setzten große Hoffnungen in *Krazy Kreatures*. Doch Publisher American Videogame Entertainment nutzte einen Hardware-Workaround, um NES-Spiele ohne Nintendo-Lizenz zu vertreiben, und Nintendo passte die Konsole an, damit der Trick nicht mehr funktionierte.

RG: Mitte der 90er folgten die Sportspiele *Championship Pool* und *NCAA Final Four Basketball*. Wagen Sie sich gern an neue Genres?
FL: Als unabhängige Entwickler waren wir von Aufträgen abhängig. Wir stellten Publishern Konzepte vor und sie sagten: „Nein, macht stattdessen das!" Das Tolle am Billard-Spiel für Mindscape: Es war etwas Eigenes und keine Konvertierung. Da es halbwegs erfolgreich war, wollten sie danach ein Basketballspiel. Mit viel Aufwand hatten sie die Lizenz der College-Liga NCAA besorgt. Wir waren nicht begeistert … und das merkt man wohl auch.

> »Über ein *Gremlins*-Spiel lernte ich Steven Spielberg kennen. Ich war ein Fanboy und saß deswegen nur da und dachte: „Wow!« FRANZ LANZINGER

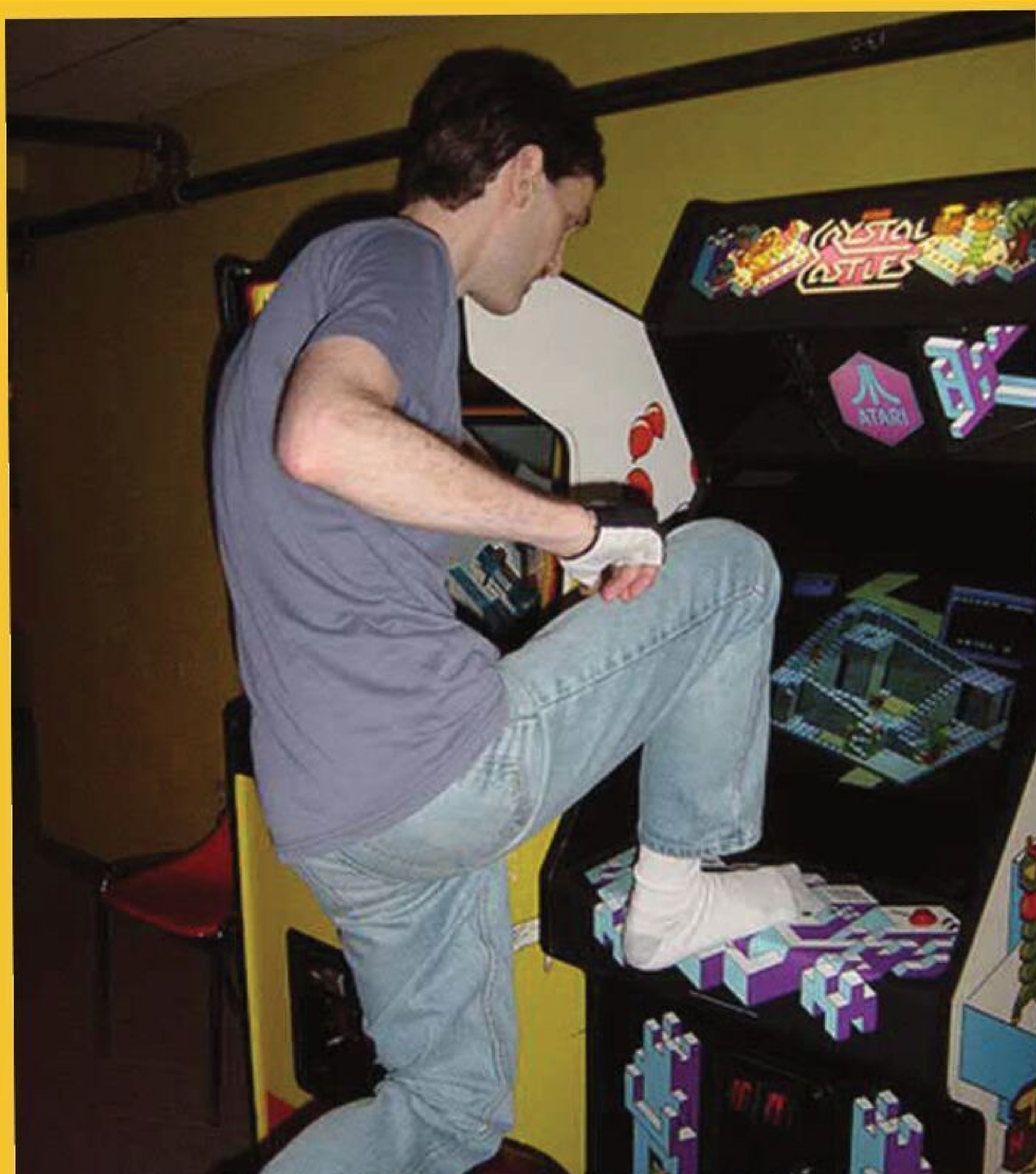
RG: Die Spieler sehen recht krummbeinig aus.
FL: Das hat noch nie jemand gesagt! Technisch war das eine interessante Herausforderung. Unsere talentierten Grafiker arbeiteten ein Jahr hart an den Animationen in 3D Studio Max. Sie filmten Bewegungen mit regulären Videokameras, gingen für die Anpassung der 3D-Modelle das Material Frame für Frame durch und wandelten das in Sprites für Mega Drive und SNES um. Wenn ich mir allerdings die Kommentare unter YouTube-Videos zum Spiel ansehe … Es kam nicht gut an.

RG: Auf *Gubble* sind Sie dagegen sicher stolz. War es der geistige Nachfolger von *Crystal Castles?*
FL: Ja! Nach *Final Four* bekam Bitmasters keine Aufträge. SNES und Mega Drive waren am Ende ihres Lebenszyklus, doch wir galten als zu unerfahren mit 3DO und PlayStation. Ich verließ die Firma und gründete mit Mark Robicheck Actual Entertainment, bald kam Eric Ginner dazu. Das waren meine alten Videospiel-Freunde! Eric ist ein sehr guter

ANFANG UND ENDE

Lanzinger über das Ringen um ein Finale

Crystal Castles hat viele interessante Ideen wie Teleporter zu geheimen Bereichen und war eines der ersten Arcade-Spiele mit einem Ende. „Atari hatte mit *Asteroids* so einen Riesenerfolg, weil Leute Stunden und Tage spielten, um Highscores aufzustellen", erklärt Lanzinger. „Das war kostenlose Werbung und sie gingen keine Risiken ein. Außer Rennspielen hatte nichts von Atari ein Ende. Ich musste darum kämpfen. Ich führte alle meine Gründe in einem langen Text auf, dann gaben sie mir endlich grünes Licht." Wenn ihr ohne Anstrengung wissen wollt, wie der Titel endet, schaut doch dem aus *The King Of Kong* bekannten Rekordebrecher Mark Alpiger zu, der *Crystal Castles* sogar mit den Füßen spielen kann.



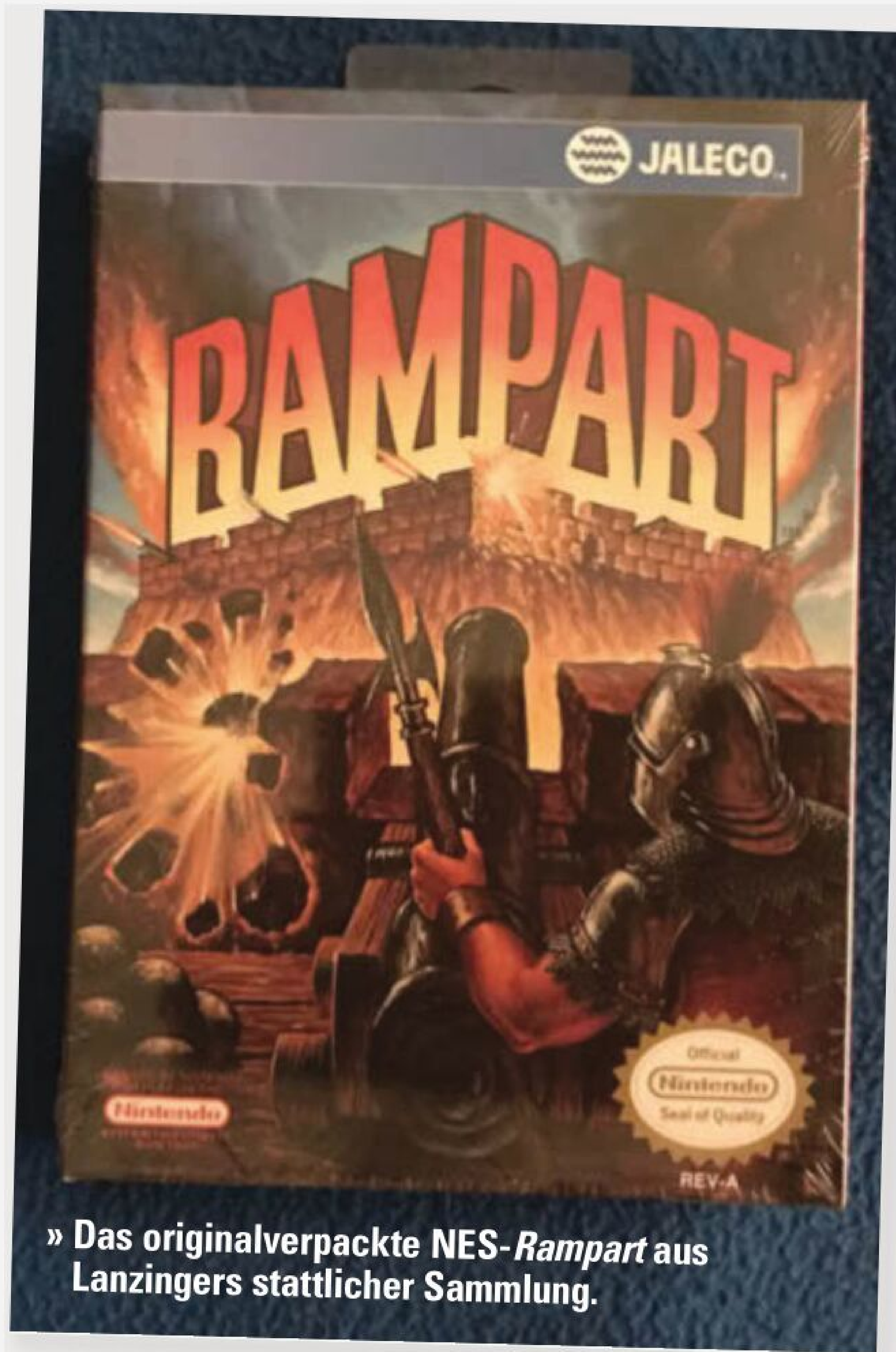


» [NES] Ein Screenshot von Lanzingers *Toobin'*-Konvertierung.



» [PC] *Gubble* nutzt räumliche Tiefe ähnlich wie *Crystal Castles.*


» [SNES] Trotz fehlendem Trackball spielt sich der *Rampart*-Port anständig.



» Das originalverpackte NES-*Rampart* aus Lanzingers stattlicher Sammlung.

Entwickler und hat unter Jack Tramiel bei Atari Titel für Jaguar und Lynx entwickelt. Ich begann einen kleinen PC-Spiel-Prototyp, aus dem *Gubble* wurde.

RG: In *Gubble* löst man Rätsel mit Schraubenzieher und Hammer. Haben Sie als Kind gern gebastelt?
FL: Eine interessante Assoziation. Während meiner Kindheit in Österreich war eines meiner Lieblingsspielzeuge ein Märklin-Metallbaukasten. Ich habe damit viel gebastelt und früh meinen Sinn für 3D-Konstruktion entwickelt. Das könnte also eine unterbewusste Inspiration gewesen sein.

RG: 1998 folgte eine Fortsetzung sowie 2007 und 2020 HD-Updates. *Gubble* muss Ihnen am Herzen liegen!
FL: Ich schuf es mit guten Freunden und es gehört mir. Ich bin stolz auf das Gameplay. Neulich spielte ich das Original auf einem alten PC, und es hat sich in all den Jahren gut gehalten.

RG: Sie haben diverse Bücher über Spielentwicklung geschrieben. Können Sie der neuen Generation an Spielemachern noch etwas beibringen?
FL: Ich denke schon. Die Kids wissen nicht, was die Zukunft bringt, daher ist es gut, die Perspektive von jemandem zu bekommen, der das viele Jahrzehnte gemacht hat. Ich wollte immer solche Bücher schreiben, fand aber keinen Verlag. Dann kam Unity und ich kombinierte Design-Lektionen mit der Erstellung von Prototyp-Versionen bekannter Spiele. So entstand 2014 *Classic Game Design*. Das war recht erfolgreich und verkauft sich heute noch.

RG: Denken Sie darüber nach, nochmal Spiele zu entwickeln?
FL: Ja, aber ich kann nichts versprechen! *



» [NES] *Krazy Kreatures* war das erste eigene Spiel von Bitmasters.



» [SNES] Franz fügte *Ms. Pac-Man* einen Zwei-Spieler-Modus hinzu.

IHR STELLT DIE FRAGEN

Das brennt den englischen Lesern von Retro Gamer unter den Nägeln.

NORTHWAY: War je ein zweites *Crystal Castles* geplant?

Während ich an *Gremlins* arbeitete, experimentierte ich herum, aber es führte nirgendwohin. Ich machte einige neue Levels und ließ Bentley ungefähr doppelt so hoch springen. Seitdem habe ich öfter an einen zweiten Teil gedacht, aber ich besitze die Rechte nicht. Ich weiß, dass es über die Jahre ein oder zwei Anläufe für eine Fortsetzung bei Atari gab, doch ich war nie involviert.

MERMAN: Gibt es unvollendete Spiele von Ihnen für alte Hardware?

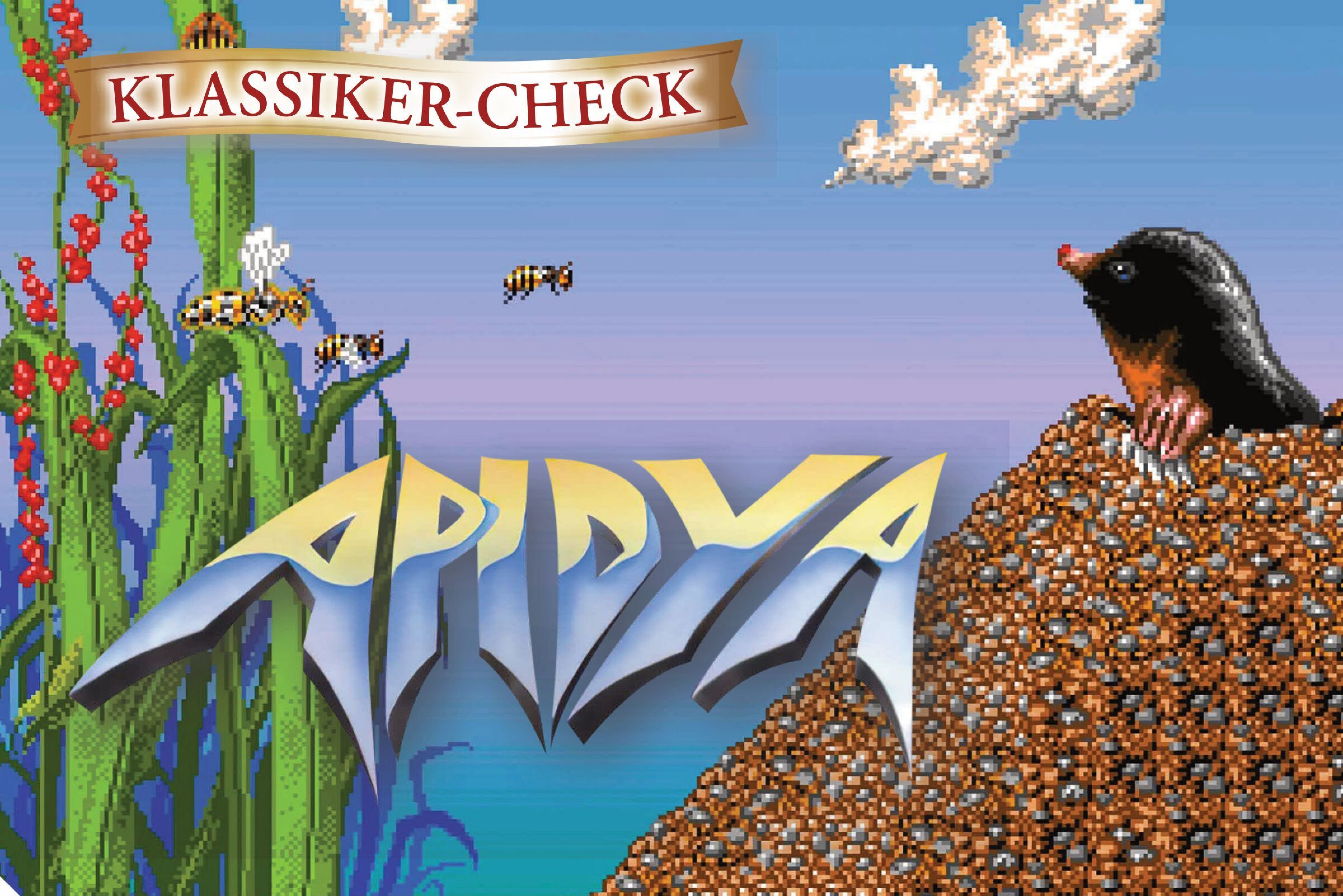
Spuds für das SNES hatte drei Levels, war aber nicht fertig. Nach *Championship Pool* versuchten wir uns an einem eigenen Spielkonzept. Der Grafiker Greg Hancock hatte die Idee eines Kartoffelhelden mit dürren Armen und Beinen. Man konnte zwischen Iso- und Top-down-Perspektive wechseln. Ich weiß noch, dass ich das Projekt an EA verkaufen wollte, aber sie lachten: „Eine Kartoffel? Im Ernst?“ Nachdem ich Bitmasters verließ, ging leider alles durch einen Einbruch bei Dave verloren. Sehr traurig, das alles.

ELY: Wie entstand Bentley der Bär?

Er kam durch Brainstorming zustande. Unser Grafiker zeichnete den Bären mit Bauchtasche und Hut. Erst hieß er Bear Bravehart. Zu der Zeit gab es aber eine Kontroverse um das Baseball-Team Atlanta Braves. Die Leute hielten „Brave“ für diskriminierend gegenüber amerikanischen Ureinwohnern. Das Management wollte zu Recht einen Bogen darum machen. Es gab einen internen Wettbewerb für einen neuen Namen – und Bentley gewann!

Wir bedanken uns bei Steve Szymanski, Paul Moody und Steve Golson für das Bildmaterial.

KLASSIKER-CHECK



Drei deutsche Entwickler brachten Anfang der 90er Jahre mit ihrem Games-Unternehmen Kaiko nicht nur Manga-Flair auf den Amiga, sondern auch den unbestritten besten (wenn auch verteufelt schweren) Horizontal-Shooter für den 16-Bitter. Dabei ließen sich Programmierer Peter Thierolf, Grafiker Frank Matzke und Musiker Chris Hülsbeck zwar deutlich von Spielhallen-Ballereien wie *R-Type* und *Gradius II* inspirieren, verpassten dem Ganzen aber durch ein Natur-Setting und eine Biene als ballernder Protagonistin einen einzigartigen Touch.

„Wir fanden das wesentlich spannender als noch ein Spiel mit Raumschiffen", erinnert sich Frank Matzke im Gespräch mit Retro Gamer an die damalige Entscheidung. „*Apidya* ist zwar in Sachen Genre nicht wirklich originell, aber die Aufmachung blieb für geraume Zeit einzigartig. Wer würde heute noch davon sprechen, wenn es ein Space-Shoot-em-up unter vielen gewesen wäre?"

Einzigartig war *Apidya* (der Name ist vom lateinischen Namen der „Echte Bienen"-Familie abgeleitet) in puncto Spielmechanik zweifellos: In Formation fliegende oder sich an Boden und diversen Levelobjekten bewegende Gegner decken das Spieler-Insekt mit Geschossen ein, während sich dieses mit pausenlosem Feuer seiner Chitin-Haut erwehrt. Durch Einsammeln sporadisch zurückbleibender Blümchen werden die Waffensysteme ausgebaut (beispielsweise mit Streuschuss und mitkämpfenden Drohnen), längeres Drücken und anschließendes Loslassen des Feuerknopfs entlässt einen machtvollen Beamschuss (in Form eines stachelbewehrten Hinterleibs). Und natürlich müssen wir an den Level-Enden gewaltige Bosse überwinden.

So konservativ (aber auch makellos umgesetzt) das Spielgeschehen sein mag, sein ungewöhnliches Setting macht *Apidya* zu etwas Besonderem. Die Szenerien sind nicht nur detailverliebt und erkennbar nah an den natürlichen Vorbildern gestaltet, sondern auch erstaunlich abwechslungsreich. Während es im ersten Level noch durch Feld und Wiese geht, schickt Stufe 2 die Biene über und unter die Wasseroberfläche eines Teichs, wo Mücken- und Libellenlarven, Wasserläufer, Stichlinge und – als „Mutterschiff" am Ende – sogar ein gewaltiger Hecht unermüdliches Feuern und konzentriertes Manövrieren verlangen. Weiter geht es in den Abwasserkanal, wo neben allerlei Krabbelzeug auch ein paar übersinnliche Gegner ihr Unwesen treiben und von einem Rattenkadaver aus eklige dicke Maden das Feuer eröffnen.

Für Level 4 verwandelt sich die Biene in eine roboterartige Variante und durchquert eine schrill-bunte Technowelt, die am ehesten an die Vorbilder aus der Spielhalle erinnert. „Wir wollten unsere Parallax-Technik einsetzen – der Level konnte dafür aber nur im 16-Farben-Modus funktionieren. Da hätten aber ‚naturalistische' Grafiken im Stil der ersten drei Welten nicht mehr richtig hingehauen", begründet Frank Matzke diesen radikalen Wechsel im Design. Der finale Level reiht schließlich etliche kleine und einige große Gegner aneinander, bis eine bildschirmhohe Hornisse das letzte Hindernis vor dem Happy End der reichlich schrägen Hintergrund-Story darstellt.

Die Entwicklung von *Apidya*, das in Deutschland 1992 von Blue Byte veröffentlicht wurde, zog sich satte zwei Jahre hin, startete aber bereits vor der Gründung von Kaiko und fand lange ohne ein gemeinsames Büro der drei Macher statt. Peter Thierolf programmierte neben seinem Studium von seinem Kinderzimmer aus und erarbeitete sich dort wachsende Amiga-Kompetenz, Frank Matzke wälzte Naturbücher und pinselte digital mit EAs *Deluxe Paint* (*II* bis *IV*), und Chris Hülsbeck begann nach seinem Abschied bei Rainbow Arts und der Gründung des gemeinsamen Unternehmens mit der Vertonung der Levels. Letztlich war es wohl ein Wink des Schicksals, dass sich hier drei Leute fanden, die alle auf ihre Art *Apidya* ihren Stempel aufdrückten und so gemeinsam eines der herausragendsten Amiga-Actionspiele schufen. *



Von Stephan Freundorfer

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Der beste Amiga-Shooter

Eher spät ins Leben des Amiga getreten und im wichtigen britischen Markt nur mit einer Budget-Veröffentlichung bedacht, blieb *Apidya* der kommerzielle Erfolg verwehrt, den das Spiel und seine Macher eigentlich verdient hatten. Zumindest entwickelte sich der Titel im Lauf der Jahre zum Kultklassiker, und das aus gutem Grund: Wer mit der Biene abhebt, kann einfach nicht anders, als sich von Thierolfs blitzsauberer Technik, Matzkes fantastischer Grafik und Hülsbecks packenden Melodien in den Bann ziehen zu lassen.

DIE MACHER



Fernostflair auf Amiga

Thierolf, Matzke und Hülsbeck firmierten zunächst unter dem Akronym A.U.D.I.O.S. („Art Under Design, Imaginations Of Sound") mit dem Label Kaiko, das sich schnell zum Firmennamen mauserte. Der an Taito erinnernde Klang war beabsichtigt, und auch in den Spielen, auf Covern und in Titelbildschirmen wurden Manga-Optiken und japanische Schriftzeichen untergebracht. Zum einen sollte das Kaiko von der Konkurrenz abheben, zum anderen war es Ausdruck der Japanophilie Matzkes. „Wir fanden das aber alle gut, ich musste niemanden zwingen."

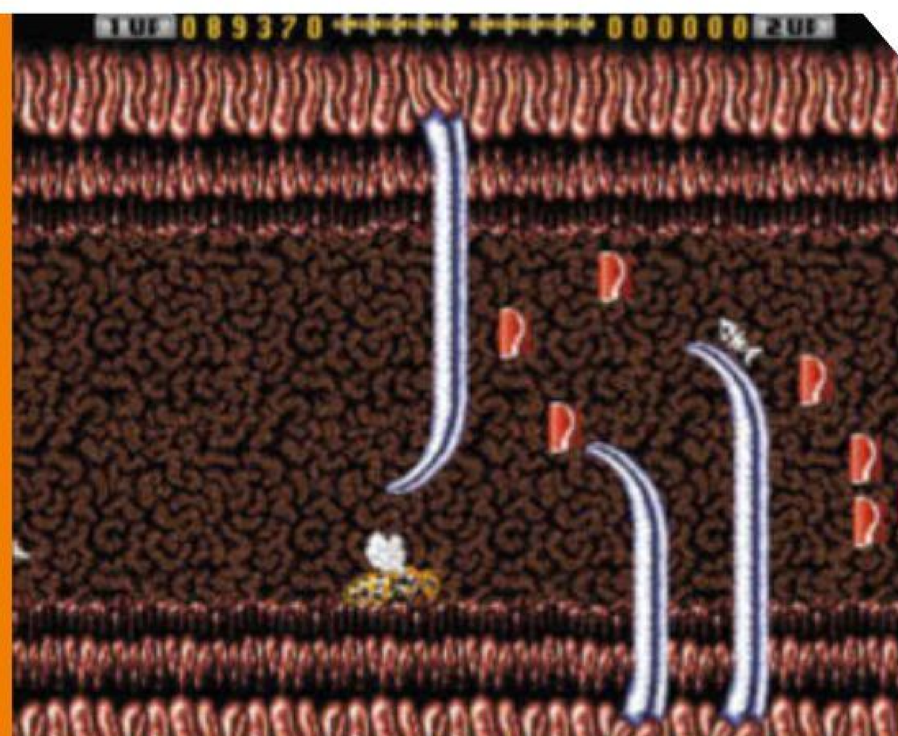
SCHWIERIGKEITSGRAD



Nur die Harten

Natürlich waren schon die Automatenvorbilder kein Zuckerschlecken, doch *Apidya* ist zweifellos eine ungewöhnlich harte Shooter-Nuss, wofür laut Matzke Kollege Thierolf verantwortlich war: „Ich habe es niemals geschafft, auch nur Level 2 durchzuspielen." Dabei muss man den Entwicklern aber zugutehalten, dass die Ballerei stets fair ist, Zufall keine Rolle spielt und Geschick, Übung und Erinnerungsvermögen mit einem tieferen Vordringen in die Levels belohnt werden. „Auf YouTube findet man Leute, die es ohne Continue durchschaffen!"

VERSTECKTE LEVELS



Boni für Entdecker

Nicht nur das Design der Umgebungen strotzt vor Abwechslung, die Kaiko-Kreativen haben auch fünf Bonus-Levels versteckt. Diese lassen sich erreichen, indem die Biene todesmutige Wege einschlägt, beispielsweise ins Maul des Hechts oder in den Hügel eines Maulwurf-Zwischenbosses fliegt. Der fünfte Bonus-Level lässt sich laut Amiga-Fan-Foren erst seit 2008 durch einen Patch erreichen, was Matzke allerdings dementiert: „Bis dahin hatte den Level bloß niemand entdeckt! Okay, wir hatten ihn aber auch völlig wahnsinnig versteckt."

DIE STORY



Herbeigezogen an grünen Haaren

Die obskure Hintergrundgeschichte: Schwarzmagier Hexaae schickt aus purer Bösartigkeit seine Armee von Insektenmutanten ins Haus eines Pärchens – die junge Yuri wird vergiftet, ihr Partner Ikuro verwandelt sich zur Biene, um nach einem magischen Antidot zu suchen. „Wir wollten ein bisschen Story dazupacken, weil das ganze Insekten-Thema eben doch nicht ganz so selbstverständlich war", erklärt Matzke. Zudem unterstrich der Stil der Figuren und der Irrsinn der Story das angestrebte Design. „Je verrückter, desto japanischer, dachten wir."

BESTER MOMENT



Nur noch ein Stückchen

Apidya hat so unglaublich viel Schauwert, so toll ausgearbeitete Umgebungen und einfallsreiche Kreaturen, dass sich keine bestimmter Levelabschnitt und keine einzelne Feindbegegnung als das Nonplusultra herausstellen lässt. Vielmehr kommt es zu einer Vielzahl von besten Momenten, die sich der Spieler hart und angestrengt erarbeitet – sie belohnen die Mühen und das endlose Sterben. Und so ist der beste *Apidya*-Moment der, wenn man die Stelle seines letzten Todes überwindet und noch ein Stückchen tiefer in Kaikos Garten Eden vordringt.



FAKTEN

» PLATTFORM: AMIGA
» PUBLISHER: BLUE BYTE
» VERÖFFENTLICHT: 1992
» GENRE: SHOOT-EM-UP

Was die Presse sagte …



Amiga Joker 12/91, 91%
„Nie zuvor gab es außerhalb der Spielhalle so große und bunte End- plus Zwischengegner, nie waren die Angriffsformationen so phantasievoll ausgetüftelt, nie waren Gags so zahlreich zu bestaunen." *(Richard Löwenstein)*

Power Play 1/92, 80%
„*Apidya* (…) spielt sich so angenehm wie viele Elite-Ballereien aus dem Fernen Osten. Das Kaiko-Team hat genau meinen Geschmack getroffen: Tolle Grafik, exzellenter Sound, abwechslungsreiche Levels, ausgeklügelte Angriffsformationen und jede Menge ‚Huch'-Erlebnisse fesseln an den Monitor." *(Martin Gaksch)*

Was wir denken

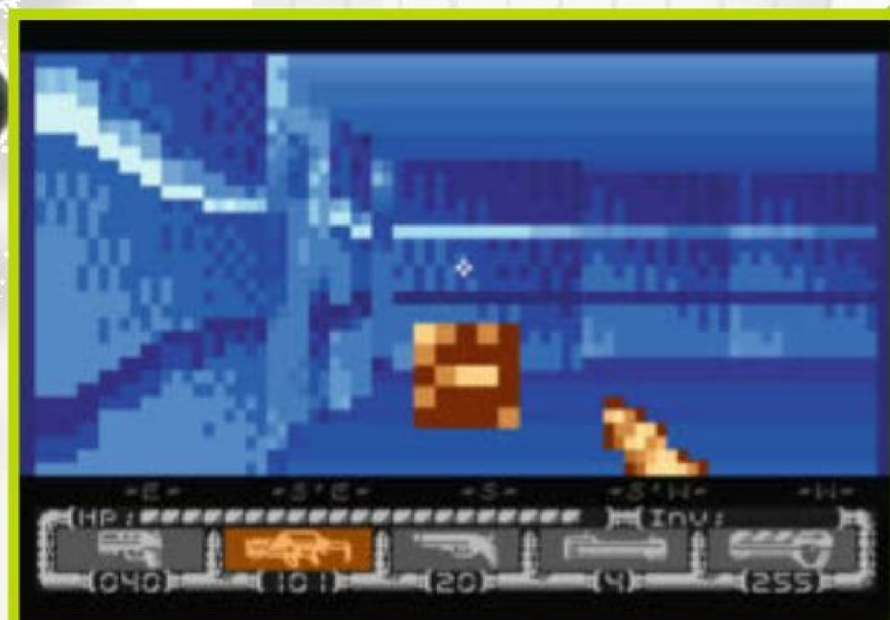
Man braucht heute wie vor 30 Jahren eine gewisse Leidensfähigkeit, doch die geradlinige Spielmechanik, der optisch fantastisch umgesetzte Ideenreichtum und der niemals alternde Hülsbeck-Sound machen es lohnenswert, den Hintern zusammenzukneifen (oder sich durchzucheaten).

Gamers HOMEBREW

Brewing since 2005

SCHICKT UNS EURE RETRO-SPIELE!

Wir würden gerne mehr deutsche Homebrew-Projekte vorstellen! Wenn ihr also ein Retro-Spiel fertiggestellt habt oder kurz vor dem Release steht, freuen wir uns sehr, wenn ihr es uns einschickt. Wir benötigen nur die Emulator-Files und eine kurze Beschreibung, gerne auch mit Screenshots (wir brauchen keine physische Box oder Datenträger). Schickt euer Werk per E-Mail an: retrogamer@gamersglobal.de



» [Atari 8-Bit] Kisten sind zum Aufsammeln da!

FINAL ASSAULT

» **SYSTEM:** ATARI 8-BIT (64K, PAL & NTSC)
» **ENTWICKLER:** GMD
» **DOWNLOAD:** https://atari8.dev/final_assault
» **PREIS:** GRATIS

Eine KI dreht im Jahr 1999 durch und will alle restlichen Menschen der Erde umbringen. In diesem First-Person-Shooter müsst ihr sie aufhalten und mit Hilfe der Auto-Map durch 17 Levels kommen. Ihr könnt sogar mit einem Raketenwerfer brüchige Wände sprengen. Die 3D-Darstellung sowie die Bewegung sind flüssig und es gibt sogar animierte Wandtexturen. Durch diverse Titel, die ihr im Spiel verdienen könnt, werdet ihr noch weiter eingesaugt. Schade ist, dass die wenigen Gegnertypen sich sehr vorhersehbar bewegen. Dafür ist der Boss beeindruckend. Leider ist der flotte Spaß schnell vorbei.

Final Assault unterstützt den SNACK-Adapter für SNES-Gamepads, und ihr könnt sogar einen USB-Controller hacken, um ein eigenes Pad zu erstellen.



» [Atari 8-Bit] Die patrouillierenden Orbs ortet ihr über die Soundeffekte.



» [NES] Auch ohne die Einmischung des Kraken sind wir in diese missliche Lage gekommen.

FROM BELOW

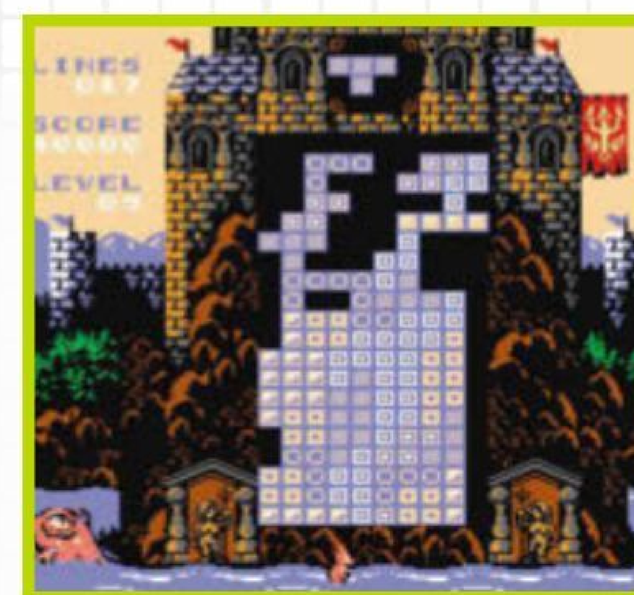
» **SYSTEM:** CES, BROWSER » **ENTWICKLER:** MATT HUGHSON » **DOWNLOAD:** https://mhughson.itch.io/from-below » **PREIS:** GRATIS

Auf den ersten Blick mag *From Below* an den Game-Boy-Klassiker *Tetris* erinnern, und tatsächlich ist das Spielprinzip durchaus ähnlich. Ihr müsst herabfallende Blöcke auf dem Spielfeld so platzieren und kombinieren, dass sie eine durchgehende Reihe ergeben und sich auflösen. Ist der obere Bildschirmrand erreicht, heißt es Game Over.

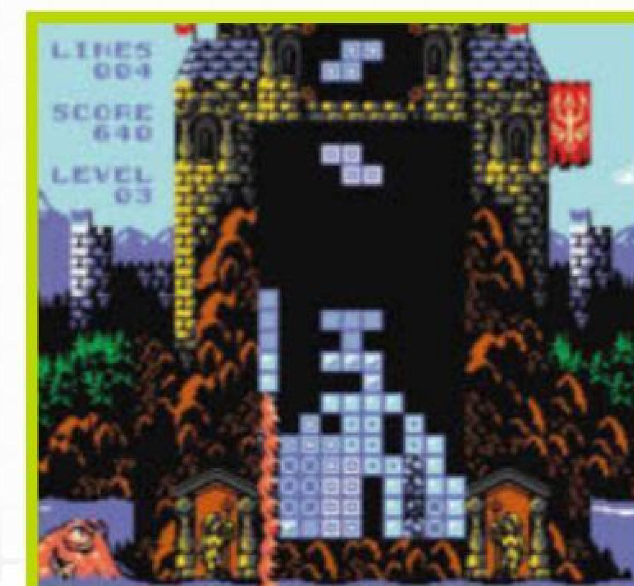
Allerdings gibt es einen Twist: Am linken Bildschirmrand lauert ein Krake, der einzelne Spalten auf dem Feld mit seinen Saugarmen nach oben schiebt. Ihr müsst also schnell sein und ihn durch aufgelöste Reihen in seine Schranken verweisen. Außerdem gibt es Detailverbesserungen wie die Möglichkeit, Blöcke schneller fallen zu lassen, sie brauchen zudem etwas länger, nachdem sie unten angekommen sind, bis sie wirklich fixiert werden.

In den Kampf gegen den Kraken zieht ihr in drei Spielmodi. Im regulären schiebt er alle paar Sekunden eure Reihen nach oben, ihr müsst also schnell denken und handeln. Der Classic Mode hingegen ist im weitestgehenden Sinne reguläres *Tetris* mit den erwähnten Gameplay-Verbesserungen. Im rundenbasierten Modus hingegen bewegt der Krake seinen Arm, sobald ihr einen Block platziert – hier wird es richtig spannend!

Solltet ihr keinen Emulator installiert haben, könnt ihr *From Below* auch direkt im Browser spielen. Allerdings empfiehlt der Entwickler dringend, die ROM herunterzuladen und auf einen Emulator zurückzugreifen. Die Optik ist charmant und die nette Musik begleitet passend bei den Puzzle-Battles gegen die Untersee-Kreatur. Bei aller Nähe zum Klassiker von Alexei Paschitnow solltet ihr dennoch einen Blick riskieren!



» [NES] Noch schläft der Krake, aber der Frieden ist von kurzer Dauer.



» [NES] Unbarmherzig schiebt das Biest die linke Reihe nach oben.



» [NES] Überall lauern Gefahren.

MONTEZUMA'S REVENGE

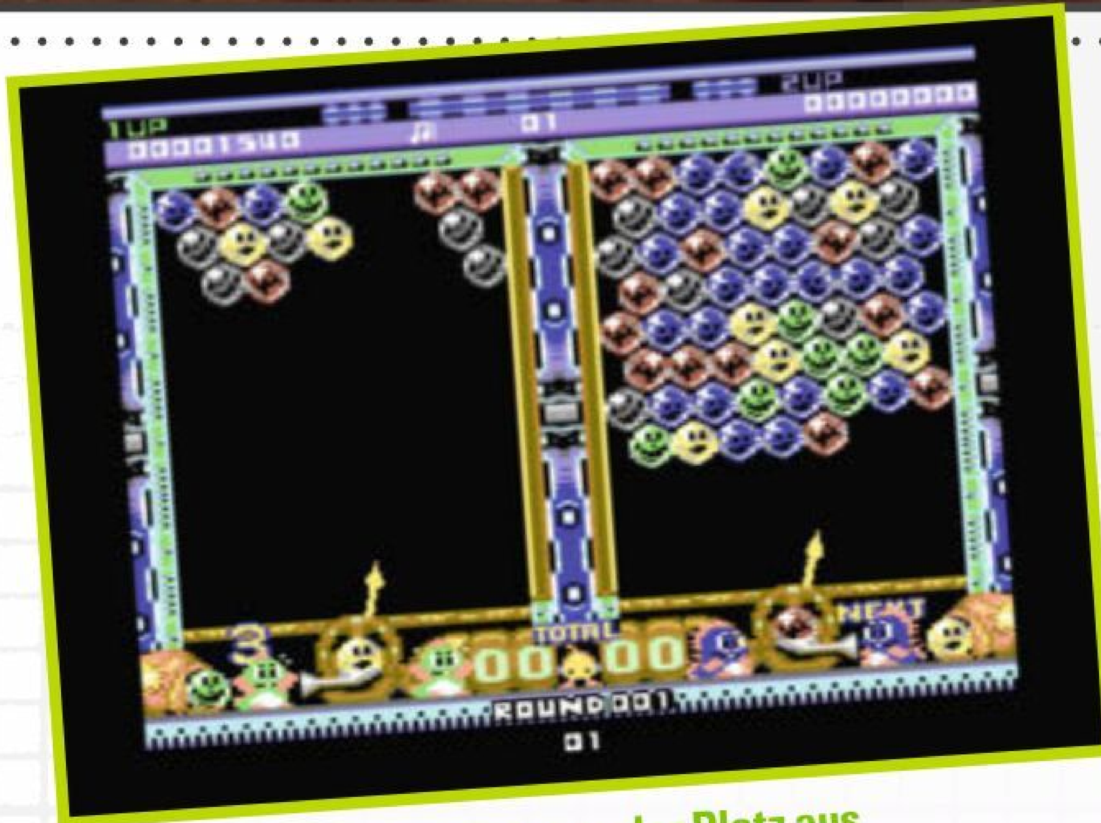
» **SYSTEM:** NES
» **ENTWICKLER:** NORMAL DISTRIBUTION LLC (ROBERT JAEGER)
» **DOWNLOAD:** https://bit.ly/montezuma-nes
» **PREIS:** NOCH NICHT BEKANNT

Auf dem NES ist der Plattformer in den 80ern nie erschienen, das will der Original-Programmierer Rob Jaeger jetzt ändern. Via Kickstarter wurden kürzlich physische Versionen für moderne Systeme und sogar NES-Module finanziert. Ihr seid der tollkühne Panama Joe, der Juwelen aus der Pyramide von Montezuma dem Zweiten stehlen will. Natürlich lauern Gefahren wie Schlangen und Flammenlöcher auf euch. Farbige Schlüssel öffnen zugehörige Türen, mit dem Schwert tötet ihr den nächsten Gegner, den ihr berührt, und die Fackel erleuchtet dunkle Räume. 99 Zimmer verteilen sich auf neun Stockwerke, der Schwierigkeitsgrad steigt stetig an.

Der Grafikstil ist NES-typisch sehr grob. Auch wenn sich Veteranen schnell zurechtfinden, werden Einsteiger über die pixelgenauen Sprünge wohl erstmal fluchen. Die Musik orientiert sich durch Interpretationen von *La Cucaracha* und *Spanish Flea* am Original; zudem gibt es viele kleine charmante Animationen. Das eigentliche Gameplay ist perfekt nachgestellt, wenn ihr aber etwas Neues wollt, ist die angedachte Download-Version etwas für euch: Diese enthält das kürzlich veröffentlichte Windows-10-Reboot samt scrollenden Levels.

» [NES] Der Sturz tat weh.





» [C64] Spieler 2 geht langsam der Platz aus.

PUZZLE BOBBLE

» **SYSTEM:** C64
» **ENTWICKLER:** ACIED, HEND, NM156
» **DOWNLOAD:** https://bit.ly/bobble64
» **PREIS:** GRATIS

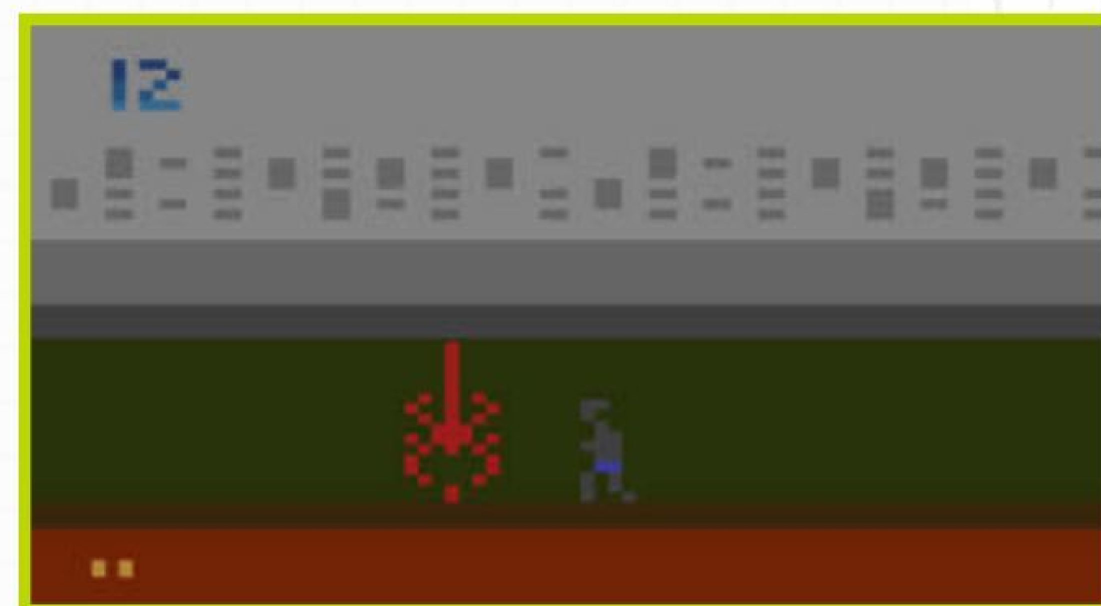
Diese Version sticht die Schneider-Portierung definitiv aus. Der Neo-Geo-Stil ist perfekt getroffen, die zerplatzenden Blasen sind echt schick. Musikalisch werden starke Reproduktionen der Originalstücke geboten. Die Sample-Sprachausgabe trägt zur Authentizität bei. Am meisten strahlt die Spielmechanik, die Steuerung ist knackig, die Schwierigkeit steigt sanft an und sogar der Zwei-Spieler-Battle-Modus ist an Bord. Lediglich die Ladezeiten zwischen den Partien sind unschön, aber verschmerzbar.



» [C64] Die Grafik ist sehr bunt und detailliert.

» [Atari 2600] Der Drache heizt euch ordentlich ein.





» [Atari 2600] Dungeons bergen Geheimnisse.

SOUL OF THE BEAST

» **SYSTEM:** ATARI 2600 (NUR NTSC)
» **ENTWICKLER:** AERIFORM (MICHAEL CHRISTOPHERSSON)
» **DOWNLOAD:** https://aeriform.itch.io/beast, https://bit.ly/soul2600
» **PREIS:** DOWNLOAD: AB 5,00 DOLLAR, CARTRIDGE: 45,00 DOLLAR

Der Dämonen-Kurier hat seinen bösen Meistern entsagt und muss nun den Zauberer Rynkar vertreiben. Das Spielprinzip orientiert sich an *Shadow of the Beast* von Reflections Interactive; ihr müsst herumlaufen, kämpfen, Gegnern ausweichen und Artefakte zur Heilung sammeln. Brunnen und Türen führen in andere Areale, grafisch wird auf cleveres Scrolling und große Sprites gesetzt. Der Sound ist ziemlich simpel gehalten und passt damit zum eigentlich Spielablauf, der etwas dünn ist.

TINY DUNGEONS

» **SYSTEM:** ZX SPECTRUM 128K
» **ENTWICKLER:** RETROSOULS
» **DOWNLOAD:** https://bit.ly/tinydungeons
» **PREIS:** NACH EIGENEM ERMESSEN

Ein böser Totenbeschwörer hält das Land Twilight in Angst und Schrecken, also machen sich drei Helden auf in dunkle Dungeons, um ihn zu stoppen. Zunächst müsst ihr aber die anderen zwei Figuren retten und dürft daraufhin jederzeit zwischen den drei wechseln. Schriftrollen liefern Hinweise, und Gegner bekämpft ihr, indem ihr in sie rennt oder sie aus der Ferne mit Magie angreift. In Truhen findet ihr Energie, Magie und Schilde, mit Schlüsseln und Hebeln öffnet ihr Tore. Portale fungieren als Teleporter. Durch den schicken Grafikstil und den passenden Sound ist das Roguel... Empfehlung – auch wenn es ... nur sechs Levels ... hat.



» [ZX Spectrum 128] Der mächtige Held versteckt sich.



» [ZX Spectrum 128] Die Stufen führen in den nächsten Level.

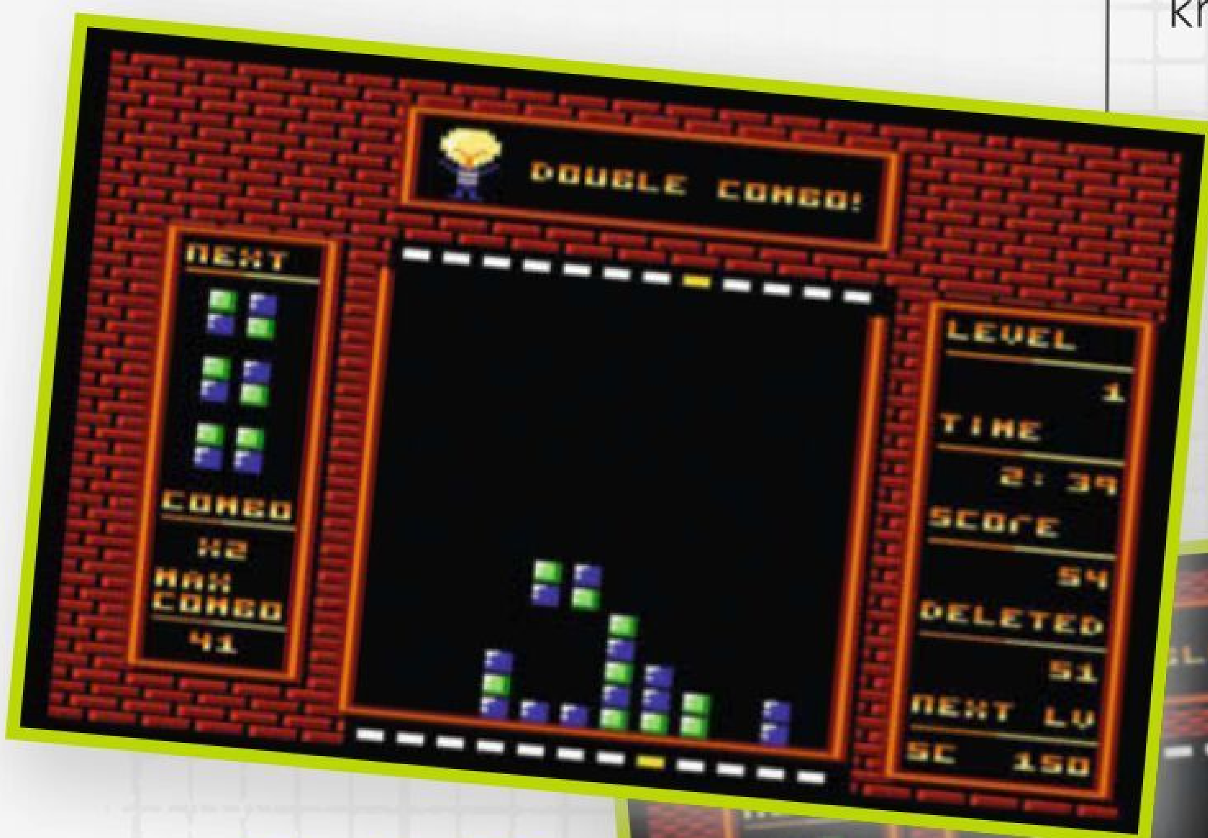
LLUM

» **SYSTEM:** SCHNEIDER CPC
» **ENTWICKLER:** 21BLOQUES
» **DOWNLOAD:** https://21bloques.itch.io/llum
» **PREIS:** GRATIS

Als technischen Unterbau nutzt der vom PSP-Puzzle-Spiel *Lumines* inspirierte Titel die 8GP-Bibliothek. Durch die Erweiterung wird das Schneider-BASIC um nützliche Grafikbefehle erweitert. Der Entwickler hat sie bereits bei *Dogfight* und *8-Bit Wars* genutzt.

Auch wenn ihr das Original von Tetsuya Mizuguchi nicht kennt, ist das Spielprinzip schnell verinnerlicht. Ihr müsst herunterfallende farbige Stücke gleicher Farbe zu mindestens 2x2 großen Blöcken kombinieren, damit sie sich auflösen. Allerdings passiert das nicht sofort, sondern erst, wenn der über dem Spielfeld befindliche Zeitstrahl die rechte Seite erreicht. Ihr könnt die Stücke auch drehen und schnell fallen lassen. Ist der Bildschirm zu voll, endet das Spiel.

In dieser Schneider-Version gibt es zwei Modi. Im einen habt ihr ein Zeitlimit und müsst bestimmte Punktzahlen erreichen. Je höher im Level ihr seid, desto schneller wird alles. Im zweiten Modus wird das Zeitlimit entfernt. Die Optik von *Llum* ist schön bunt, und ihr dürft sogar die Tastenbelegung anpassen. Der Soundtrack geht ins Ohr und hat sogar ein Cover von Rob Hubbards Titelsong zu *Action Biker*.

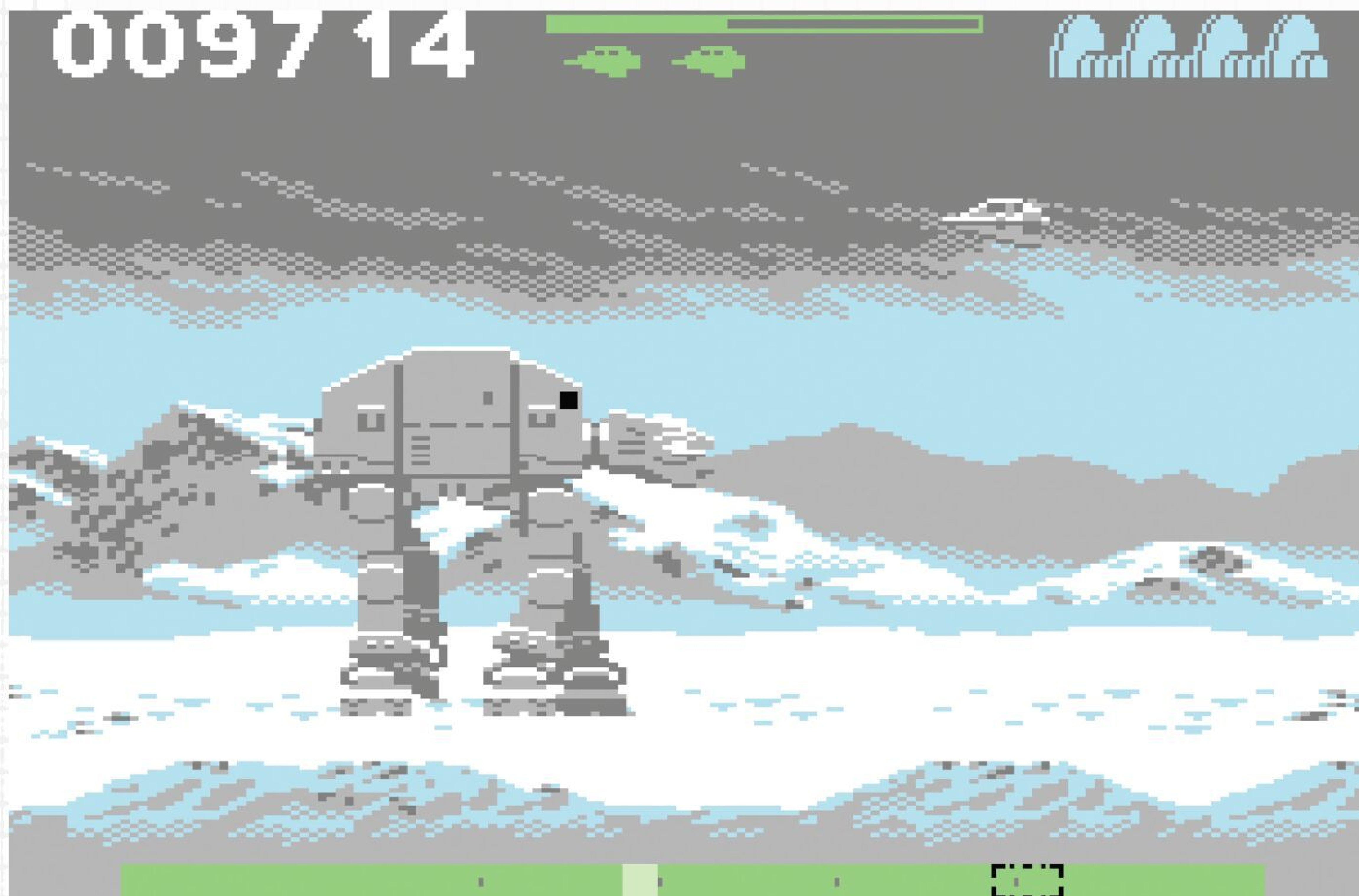




» [Schneider CPC] Eine *„Double Combo"* bringt viele Punkte.

THE EMPIRE STRIKES BACK

» **SYSTEM:** C64 » **ENTWICKLER:** MEGASTYLE (CHRIS STANLEY, RUNE SPAANS, ROY WIDDING)
» **DOWNLOAD:** https://megastyle.itch.io/esb-by-megastyle » **PREIS:** GRATIS



» [C64] Gut zielen: Der Kopf eines AT-AT kann den Schuss abblocken.

Diese Fan-Portierung basiert auf dem Atari-2600-Klassiker. In der ersten Welle müsst ihr euch gegen AT-ST-Läufer wehren, danach geht es gegen Aufklärungsdrohnen und AT-ATs weiter, die langsam über den Eisplaneten Hoth stampfen. Mit eurem Snowspeeder müsst ihr ihnen mehrere Treffer beibringen, bis ihr sie knackt. Oder ihr wartet, bis sich ihre Klappen öffnen, hier reicht ein Schuss. Eure Energie wird am oberen Bildschirmrand angezeigt und wird am Anfang jedes Levels aufgefüllt. Wenn ihr 60 Sekunden lang keinen Schaden erleidet, werdet ihr durch die Macht kurzzeitig unverwundbar. Beendet ihr alle acht Levels, gibt es eine schicke Endsequenz, bevor das Spiel von vorne startet.

Die Umsetzung ist schick gestaltet und hat sogar ein PETSCII-Handbuch und zusätzliche Bitmap-Sequenzen. Selbst die Musik von John Williams wurde in einer eigenen Fassung verbaut. Die AT-ATs sind super animiert und es gibt einige schicke Sprites. Der Wegfall der Speeder-Reparatur macht das Spiel aber unnötig frustrierend. Die neue Level-Struktur dagegen ist dank farblichem Wechsel zwischen Tag und Nacht sehr gelungen.





» [Amiga] Ich sehe sie nicht, sie sehen mich nicht.

KNIGHTMARE

» **SYSTEM:** AMIGA
» **ENTWICKLER:** HOFFMAN
» **SHOP:** https://hoffman.home.blog/knightmare
» **PREIS:** GRATIS

Noch vor dem immensen Erfolg des NES setzte Konami auf Releases für den MSX. Darunter auch *Knightmare*, ein vertikaler Top-down-Shooter, in dem ihr die arme Aphrodite aus den Klauen von Hudnos retten müsst. Bei dieser Fan-Portierung hat sich Hoffman sehr nah am Original gehalten, was für euch aber auch bedeutet, dass euer Amiga ordentlich Leistung braucht. Wir würden einen 1200 empfehlen, auch wenn *Knightmare* auf dem 500 zumindest einigermaßen lauffähig ist.

Die Grafiken wurden von Toni Galvez mühevoll überarbeitet, was sich aber wirklich auszahlt. Dazu gesellen sich schicke neue Titel- und Ladebildschirme. Für die Highscore-Jäger unter euch gibt es eine neue Spitzen-Tabelle, die sogar automatisch auf die Diskette speichern kann. Und wenn ihr ganz genau sucht, findet ihr sogar ein besonderes neues Power-up. Durch Autofire haben die Schergen von Hudnos nun noch weniger zu lachen, und ihr dürft euch zwischen 50 Hz und 60 Hz entscheiden.

In Sachen Gameplay ist *Knightmare* auch auf dem Amiga eine runde Angelegenheit. Mit Armbrüsten, Pfeilen und anderen Power-ups wehrt ihr euch gegen die bösen Horden, als besonderes Highlight wartet am Ende eines jeden Levels ein schick gestalteter Boss.



» [Amiga] Jetzt bloß nicht das Power-up verpassen!

» [Game Boy Color] Euer Held ist träge, was das Ausweichen erschwert.





» [Game Boy Color] Bei diesem Boss gilt es, seinen Federn auszuweichen.

POWA!

» **SYSTEM:** GAME BOY COLOR
» **ENTWICKLER:** AIGUANACHEIN (SERGEEO, IVAN MIGUEL)
» **DOWNLOAD:** https://firstpressgames.com
» **PREIS:** DOWNLOAD: AB 3,50 DOLLAR, MODUL: AB 49,90 EURO

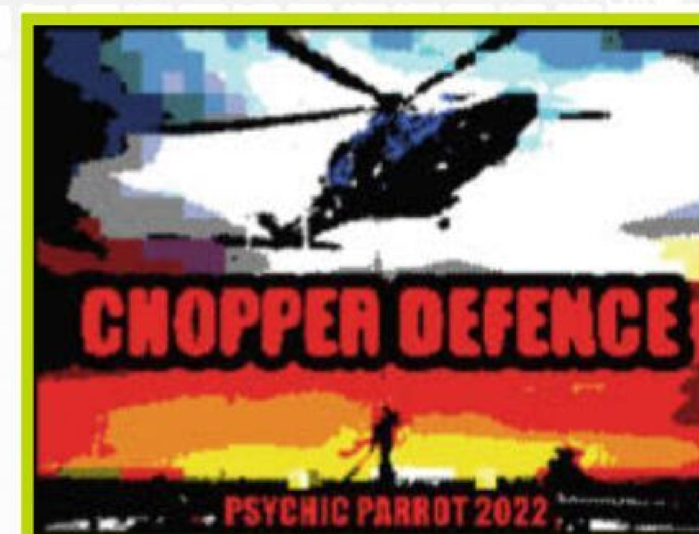
Leicht ist *Powa!* nicht, zum Glück gibt es einen Easy-Modus. Als knuffiger kleiner Knubbel müsst ihr euer Dorf in bester Plattformer-Manier vor dem Untergang retten. Die Pixel-Grafik ist süß und wartet mit tollen Designs und witzigen Animation auf. In Kombination mit dem fröhlichen Soundtrack könnte man glatt vergessen, wie bockschwer *Powa!* ist. Eure vier Leben und drei Continues werdet ihr auf jeden Fall schnell verlieren, auch dank der nicht immer idealen Kollisionsabfrage. Immerhin habt ihr im Easy Mode unbegrenzte Leben und kein Zeitlimit. Was aber nicht heißt, dass das Spiel bisweilen nicht doch frustrierend werden kann.



CHOPPER DEFENCE

» **SYSTEM:** ZX SPECTRUM
» **ENTWICKLER:** PSYCHICPARROT, QUANTUMSHEEP, DAMIENG
» **DOWNLOAD:** https://psychicparrot.itch.io/chopper-defence
» **PREIS:** AB 1,00 DOLLAR

Dieses Spiel wurde mit dem Multi-Platform Arcade Game Designer erstellt. Es mischt Elemente aus *Choplifter* und *Jetpac*. Ihr müsst Fallschirmspringer aufsammeln und zum Hangar bringen – dabei aber auf die Gegner aufpassen! Wenn ihr genügend Leute an Bord habt, müsst ihr noch am Ziel landen, um den Level zu beenden. Die Titelmusik ist schön treibend, der Sound selbst aber ziemlich simpel. Die Qualität der Vorbilder erreicht es nicht, aber für eine schnelle Runde ist es ideal.



» [ZX Spectrum] Der schicke Ladebildschirm aus der Feder von QuantumSheep.







LOAD"NEUES SPIEL",8,1

Auf dieser Seite stellen wir aktuelle Spiele für beliebte Retro-Plattformen vor, egal ob Homebrew oder kommerziell.

Von Harald Fränkel



» Neben Modul, Top-Secret-Fibel und viel Testosteron finden sich in der Packung vier Cutscene-Bilder.

METAL DRAGON

» **SYSTEM:** SEGA MEGA DRIVE
» **ENTWICKLER:** KAI MAGAZIN SOFTWARE
» **BOXVERSION:** https://bit.ly/3RLMX4w (55 EURO)
» **DOWNLOAD:** https://bit.ly/3B6wrWF (DEMO)

Wer letzten Sommer beim Ertönen des Partyschlager-Hits *Layla* sofort unter schwerer Empörung litt, sollte in puncto *Metal Dragon* das tun, was der eine oder andere handwerklich begabte Japaner zur Zeit der Samurai super konnte: einen sehr großen Bogen machen! Die Entwickler wollen ihr Baby, eine Kreuzung aus Run-and-gun- und Bullet-Hell-Massaker, als Parodie auf das Actionkino und die ramboesken Ballergames der 80er und 90er verstanden wissen. Allerdings kann die via *Metal Gear*-Gedenkdialogen gesendete Botschaft in der sensiblen Gegenwart auch als testosterontriefender Altherrenwitz beim Empfänger ankommen.

Da trägt der Held zum Finale die verletzte Tochter des Präsidenten von der Basis ihrer Entführer aus in den Sonnenuntergang, wobei sie wie alle Töchter großer Staatsmänner natürlich nur mit Mieder (bauchnabelfrei!), Strapsen und Netzstrümpfen bekleidet ist und sich ihre Boobs ausdrücklich an den eher halbedlen Retter schmiegen. Vorher geht's atemlos durch den Tag: schmucke Grafik genießen, bessere Waffen eintüten, ballern, ausweichen. Wir erleben quasi ein *Metal Gear* ohne die ganzen lästigen Schleich- und Rätseleinlagen. Daran lässt der ungehorsame Protagonist, laut Story eigentlich als leisetretender Infiltrist engagiert, von Beginn an null Zweifel: „Es soll keine Opfer geben? Mann, wenn das ein Videospiel wäre, es wäre sterbenslangweilig. Scheiß drauf, ich bring einfach alle um!"

Während ein kleiner im Mega-Drive-Modul beherbergter Mann an der Chiptune-Orgel sitzt, macht es ohrenschmausig „Bämbämbäm!", „Uahhh!", „Bumm!" und „Arrrgh!". Dank der vier Schwierigkeitsgrade kommen sowohl Luschen als auch Berufskiller auf ihre Kosten. Nur das Levelboss-Recycling, schönen Tank auch, finden nicht mal Grünen-Wähler gut, weil dem ganzen Spaß gegen Ende deshalb etwas die Luft ausgeht.



» Bereits im ersten Level wollen unserem „Metal Dragon" nicht nur Fußsoldaten an den Kragen.



» Geschütztürme wie der links oben sind widerstandsfähig, der Zwilling rechts geht aber bereits hops.



» Die ColecoVision-Version sieht in manchen Teilen besser aus als das Vorbild vom C64.

AZTEC CHALLENGE

» **SYSTEM:** COLECOVISION
» **ENTWICKLER:** DRAGONFLY AMUSEMENT
» **BOXVERSION:** jmvanrosmalen@home.nl (60 EURO)
» **DOWNLOAD:** –

Die Azteken galten nicht gerade als superumgänglich, angesichts von Menschenopfern, Kindesmisshandlung und Kannibalismus. Doch auch krude Herrschernamen wie Acamapichtli, Huitzilíhuitl und Chimalpopoca verfügen über Quälpotenzial, denn die muss man erst mal richtig schreiben können. Und Huitzilíhuitl dann besser nicht mit Huitzilopochtli verwechseln, wenn man an *Wer wird Millionär?* teilnimmt! Noch gnadenloser als die echten Azteken war das vom Commodore 64 bekannte Actionspiel *Aztec Challenge*. Vor diesem pixelgewordenen Reaktionstest und daraus resultierenden Wutanfällen fürchtete sich sogar der eigentlich unzerstörbare Competition-Pro-Joystick. Die Umsetzung für die ColecoVision-Konsole entpuppt sich als gelungen und obendrein einfacher. Wir haben für Xochiquetzal, Göttin der Spiele, lobpreisend ein Tofutier geschlachtet, weil alles etwas gemächlicher abläuft. Ferner gibt's unendlich viele Leben. Ein Spielmechanik-Feuerwerk darf man während der auch programmiertechnisch antik angehauchten Götterprüfung nicht erwarten: Der Held, der sich in sechs von sieben Levels automatisch bewegt, weicht zu schöner Musik tödlichen Speeren aus, stoppt vor herabfallenden Kisten, hüpft über Abgründe und entrinnt allerlei Viechern, wenn der Spieler ab und zu den Stick in eine bestimmte Richtung oder immer mal wieder rechtzeitig den Feuerknopf drückt.



» Der erste Level von *Aztec Challenge* war deshalb so bekannt, weil ihn viele auch beim 20. Versuch nicht schafften.

» *Aztec Challenge* ist für ColecoVision-Sammler spannend, weil es in einer Erstauflage von nur 150 Stück erschienen ist.





Retro-Gamer-Leser kannten ihn schon fast seit der Erstausgabe unseres Magazins, Spieleheft-Fans der 90er noch viel länger: Mit Mick Schnelle ist im Juli 2022 einer der profiliertesten deutschen Spieletester verstorben.

1964–2022

MICK SCHNELLE

Mick Schnelle war nicht irgendein Spielejournalist. Er war einer der altgedientesten der „zweiten Generation“ in Deutschland, er war lange einer der einflussreichsten, und er war einer der unangepasstesten. Ihr kanntet Mick Schnelle natürlich aus *Retro Gamer*, aber auch aus anderen Quellen und Publikationen: Aus *PC Joker* und *Amiga Joker*, aus *PC Player*, aus *GameStar*. Vielleicht von seinen Übersetzungsarbeiten für bekannte Buchserien. Oder aus dem *Spieleveteranen*-Podcast. Oder von *GamersGlobal.de*.

Angefangen hatte der 1964 in Hagen geborene Mick mit den Computerspielen schon 1978, mit dem *Universum Telespiel* am heimischen Fernseher. Danach folgten fast alle klassischen Heimcomputer und Heimkonsolen und schließlich der PC. In seinen „Retro-Revivals“ in *Retro Gamer* hat er manche Anekdote aus der damaligen Zeit erzählt. Seinen PC nur frühestens alle zehn Jahre neu zu kaufen, dann aber das Beste vom Besten, das wieder lange halten würde, war eine seiner nicht wenigen Eigentümlichkeiten.

Mick studierte nach der Schule Chemie, wusste aber irgendwann, dass er in diesem Feld niemals arbeiten wollte. Mick entschied sich, Spieletester zu werden. Also brach er das Studium ab und begann am 3. Mai 1993 sein Berufsleben als Redakteur im Joker-Verlag. Sein erster Test, zu *Space Hulk*, erschien in *PC Joker*. Das folgende Zitat (danke an *kultboy.com*) stammt einige Zeit später vom Update-Test auf dem Amiga, aus *Amiga Joker 11/93*: „Bereits am PC brachte die Brettspiel-Versoftung des futuristischen ‚Warhammer 4000‘-Szenarios den Himmel nicht gerade zum Leuchten – am Amiga gerieten die SF-Schlachten endgültig zum Rohkrepierer …“ Mick vergab 44%.

Kennengelernt habe ich Mick, als er 1996 zur *PC Player*-Redaktion kam. Er saß übrigens mit Roland Austinat im Büro, und dieses Büro zu betreten, war immer ein besonderes Erlebnis, der freundlichen Wortgefechte der beiden wegen. Von *PC Player* wechselte er dann zu *GameStar*, wo er mir, dem frischgebackenen Chefredakteur, mit seiner Expertise, aber auch mit seinem Lebensalter eine wichtige Stütze war, gerade in den ersten Monaten.

Vor der Industrie oder auch der Lesermeinung zu kuschen war Micks Ding nicht. Wenn acht Redakteure im Raum im Wesentlichen derselben Meinung waren, kam garantiert von Mick ein „Moment mal“. Mehrheitskonsens, „Ach, Mick!“-Seufzer und die Erwartungshaltung des Chefs waren ihm schlicht egal. Er sagte, was er dachte, und ließ nur von seiner Sicht ab, wenn man ihn überzeugen konnte. Und das war schwer! Oft hatte er am Ende Unrecht oder vertrat eine erkennbare Minderheitsmeinung. Aber immer wieder brachte er uns mit Widerspruch auch zu einer besseren Lösung.

Mick war ein netter Kollege, der anderen half, statt sie in die Pfanne zu hauen. Seinem jungen „Lehrling“ und Bürogenossen Rüdiger Steidle stand er mit Rat und Tat zur Seite. Das ging so weit, dass er beim ersten US-Firmenbesuch des Jungspunds seinen ebenfalls als Spieleredakteur arbeitenden Bruder Martin bat, auf Rüdiger aufzupassen. Mick hatte viele Interessen außerhalb der Computerspiele, das weiß jeder, der einmal mit ihm über *Buffy* oder *How I Met Your Mother* oder viele andere Serien oder Filme oder Bücher fachgesimpelt hat. Und natürlich war da sein Pop-Idol Helene Fischer, für die er indirekt eine Zeitlang als Redaktionsbüro arbeitete.

Für „Raumschiff GameStar“ oder „Akte G“ oder andere *GameStar*-Redaktionsvideos war sich Mick nie zu schade, die Rolle des putzig-trotteligen Wissenschaftlers oder Technikers zu spielen, sei es als Maschinenraum-Chef, Gummihähnchen-Malträtierer oder Dr. Test; er schrieb auch einige der Drehbücher für RSGS. Aber das war eben immer eine Persona – bei seinem tatsächlichen Tester-Job ging Mick anders zur Sache.

Ich weiß noch, wie er beim Testen eine *StarCraft*-Mission, bei der man einem Truppentransporter den Weg freischießen sollte, ganz anders löste: durch pixelweises Vortasten und unter regem Gebrauch von Speichern/Laden. So kam er ohne einen Schusswechsel durch die Map, ganz anders als von Blizzard beabsichtigt, aber eben auf typische Mick-Art – und mit Erkenntnissen in Sachen Game-Design. Auf diese Art spürte er viele Bugs und Unsauberheiten auf.

Dabei war Mick kein Erbsenzähler: Simulationen mochte er nicht dann, wenn ihr Handbuch möglichst dick war, sondern wenn die Macher über all den Features nicht den Spielspaß vergessen hatten. Die frühen Sid-Meier-Sims liebte er, auch *Comanche* oder Titel mit dynamischer Kampagne wie *Eurofighter Typhoon*. Aber wehe, es ging zu sehr Richtung „Pilotenausbildung“ statt Spaß. Überhaupt mochte er die Richtung nicht, die sein Leib-und-Magen-Genre nach der Jahrtausendwende nahm, und urteilte auf *GamersGlobal.de* harsch über viele Simulationen.

Aus gesundheitlichen Gründen wurde die Zusammenarbeit mit Mick langsam, aber stetig schwerer, er verbrachte viel Zeit im Krankenhaus. Wenn ich mit ihm telefonierte oder mailte, machte er keine große Sache aus seinen multiplen Leiden. Er tippte immer noch den einen oder anderen Text auf dem iPad, aber irgendwann war die Zusammenarbeit vorbei. Sein letzter Text für *Retro Gamer* war der Klassiker-Check zu *Battle Isle* in Ausgabe 2/2021.

Bis Anfang Juli 2022 schrieb er noch regelmäßig auf seinem Facebook-Account, wie ihm der Schnabel gewachsen war. Mit seiner Art, die eigene, oft grenzwertige Meinung zu aktuellen Themen zu verkünden und gegen jeden Protest zu vertreten, eckte er bei etlichen Zeitgenossen an. Also so wie früher. Doch anders als früher die Kollegen und bestimmt auch viele Leser konnte die Social-Media-Klientel den weichen Kern unter der rauen Schale nicht mehr erkennen.

Für mich war Mick einer der kritischsten, kompetentesten und unerschrockensten Redakteure, die ich in bald drei Jahrzehnten Spiele-Journalismus kennenlernen durfte. Er hatte Ecken und Kanten, Steckenpferde und Schrulligkeiten, er war selten bequem, aber immer diskussionsfreudig. Er war ehrlich. Er war lustig. Er war ein echter Charakter.

Mick Schnelle ist am 27. Juli 2022 verstorben. Er wurde 58 Jahre alt. **Jörg Langer**

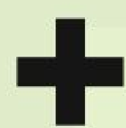
ALT!

Willkommen in den



Testen Sie Retro Gamer mit 30 % Rabatt!

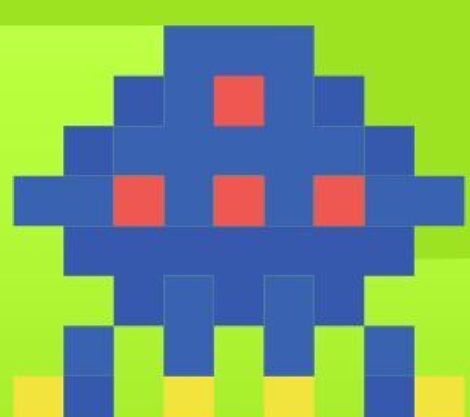
2 Ausgaben als Heft oder digital
+ Geschenk nach Wahl



z.B. Retro Gamer T-Shirt
oder ORB-Mini TV







eMedia GmbH

GUTEN ALTEN ZEITEN



30 % Rabatt!

Jetzt bestellen:

www.emedia.de/rg-mini

 (0541) 800 09 126  leserservice@emedia.de  eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich“ vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

MEHR LOAD "*",8,1

Zunächst einmal Danke für die deutsche Ausgabe der Retro Gamer. Außer der *Return* mittlerweile das einzige Magazin, das ich noch im Abo habe. Ich freue mich jedes Mal sehr über die tollen Artikel, Bilder und Infos. Ich spiele Videogames, seit sie erfunden wurden – auf Twitter und YouTube findet man mich als *Zocker Omi.* Natürlich ist der Nostalgiefaktor beim Lesen von *Retro Gamer* für mich ein ganz wichtiger Punkt. Was mir bislang aber etwas fehlte, ist mehr Content zu „New Retro“. Da ich selber viel mit Evercade zu tun habe (Spiele- und Softwaretester) und auch viele Hombrew- und Indiegames mag, ist mir die Rubrik *Load "Neues Spiel",8,1* sofort aufgefallen. Ob sie mir gefällt, wolltet Ihr wissen? Gefällt? Sie war absolut überfällig, bitte mehr davon, gerne, unbedingt und danke dafür! Ich hoffe ich habe im Ansatz ausdrücken können, wie toll ich die Rubrik finde, der Umfang ist mir noch zu gering! Ansonsten: Gerne weiter so, das Magazin ist eines meiner Printmedien-Highlights schlechthin! – Nicole B.

Danke für das Lob, und weiterhin viel Erfolg mit deinem YouTube-Kanal Zocker Omi. – Red.

Selbstverständlich gehört eine Vorstellung aktueller Spiele für die Geräte von gestern und vorgestern ins Heft! Gerade Neuauflagen und Neuinterpretationen sind interessant. Ich meine, dass ein Heft sehr gut Spiele, die ein paar Jahre älter sind, neben neue Spiele für Systeme, die ein paar Jahre älter, stellen kann. Mir gefällt die Platzgewährung für neue Spiele auf alten Systemen! – Andreas G.

AMIGA-EVOLUTION DER SPÄTEN 90ER

Die Rubrik LOAD *"NEUES SPIEL",8,1* halte ich auch für richtig klasse. Diese könnte man getrost auf zwei Doppelseiten oder mehr ausweiten! Vielleicht könnte man auch ein Bewertungssystem wie früher ergänzen. Ansonsten: In der letzten Ausgabe seid ihr einen tollen Streifzug durch die Evolution der C64-Spiele gegangen. Dies wünsche ich mir als Commodore-Kind einmal für den Amiga. Hier ist besonders die Evolution spannend, denn in der zweiten Hälfte der 90er kamen noch etliche Spiele, die zeigten, welches Potienzial in den AGA-Chips lag – zumindest mit etwas Fast RAM oder einer Turbo-Karte. Auch wenn der Amiga da schon längst kein Mainstream mehr war. Beispiele: *T-Zero, SlamTilt, Napalm*, der *Doom*-Port, *Myst, Exodus, Microcosm* (spielerisch mies – aber die beste Grafik auf allen Systemen), *Worms Director's Cut*. Ebenfalls spannend wäre es, die Public-Domain-Szene des Amiga zu durchleuchten. Später kamen das Aminet und die zugehörigen CDs als Quell riesiger Software-Mengen. Hier finden sich auch so einige Spiele Perlen wie *Scorched Tanks, Deluxe PacMan/Galaga*, *MegaBall AGA* und *Dogfight*. – Andre R.

Eine schöne Idee, auf die wir beizeiten zurückkommen werden! – Red.







EYE OF THE BEHOLDER (C64)

Das Langzeitprojekt *Eye of the Beholder* für C64 ist endlich „feature complete“, wenngleich noch nicht final veröffentlicht – aufgrund der fehlenden Lizenzen wird es außerdem keinen kommerziellen Release geben. Coder Andreas Larsson und seine Mitstreiter haben unserer ersten Anspiel-Erfahrung nach ganze Arbeit geleistet: Es ist kaum zu glauben, was das – auf Original-Hardware ebenso wie auf Emulatoren oder auch dem „großen“ THEC64 lauffähige – Programm leistet.

Das Westwood-Original erschien 1991 für MS-DOS, Amiga und weitere Plattformen, die dem C64 massiv überlegen waren. Natürlich sieht man das der Grafik an, die aber für C64-Verhältnisse ausnehmend gut gelungen ist. Von der anfänglichen Charakter- und Klassen-Wahl (samt wählbarem Porträt) über die Dungeon-Grafik bis hin zur durchdachten Bedienung: Diese Version ist kein „Demake“, sondern eine Portierung! Sowohl beim THEC64 (den THEC64 Mini unterstützt die Version nicht) als auch im Emulator und, so vermuten wir, auch auf einem Original-C128 bietet das Spiel nach Start den C128-Modus an und läuft dann schneller getaktet, also flüssiger. Zudem bietet es dann im C128-Modus ein zweites Fenster mit der Automap (die man ansonsten durch Druck auf „M“ aufruft).

Auch eine kompatible Maus wird unterstützt, fehlt diese jedoch, so kann man als Ersatz die Cursor-Tasten des C64 nutzen, die den Mauszeiger „intelligent“ zu Hotspots wie Items oder den Kampf-Buttons der Charaktere springen lassen. Mit Maus spielt es sich aber deutlich besser.



SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer,
Hans-Pinsel-Str. 10b,
85540 Haar
Social: facebook.com/retrogamerheft

VON WEGEN „KEIN 3DO IN DEUTSCHLAND"

Zur Aussage im Sid-Meier-Interview im *PC-Sonderheft* 1/22, dass das 3DO niemals offiziell in Europa erschienen sei: Das 3DO ist sehr wohl offiziell außerhalb der USA und Japan erschienen, und das sogar in Deutschland. Ich erinnere mich gut an zahlreiche Konsolenaufsteller, die Panasonic eine kurze Zeit lang in Elektronikmärkten und Spielzeugabteilungen der Kaufhäuser hatte aufbauen lassen. Teilweise gab es sogar komplett lokalisierte Versionen, zum Beispiel von *Dragons Lore*. – Marko L.

C64-MONITOR BEI SEHBEHINDERUNG

Ich möchte gerne meinen alten C64 wieder aufbauen. Allerdings habe ich keinen TV mehr dazu. Ich hatte damals einen TV, da dieser ja etwas größer ist als die C64-Bildschirme, glaube ich. Da ich sehbehindert bin, war das für mich immer ganz angenehm. Von daher möchte ich nun gerne wieder einen alten TV oder auch C64-Monitor erwerben, sofern es auch etwas größere Monitore hier gibt. Meine Frage wäre daher an euch, was muss ich denn beim Kauf eines alten Röhrenbildschirms beachten? Kann ich den C64 auch an einen neueren PC-Bildschirm oder TV anschließen, und wenn ja, wie? Könntet ihr mir hier irgendwie weiterhelfen? Kontakt zu jemanden oder Ähnliches?

Für einen unveränderten C64 von damals benötigst du einen Röhrenfernseher mit S-Video/Composite-Eingang. Von Adaptern (Composite-HDMI) raten wir aus Qualitätsgründen ab. Eine Alternative wäre, einen Nachbau wie THEC64 zu verwenden, der von Haus aus einen HDMI-Ausgang hat (der den C64 aber nur emuliert und keine alte Technik enthält). Außerdem gibt es Luxusvarianten, wo alte Technik mit modernen Ausgängen/SD-Card-Support kombiniert wird, wie das Mainboard Ultimate64 oder den Komplett-Computer MEGA65. Hoffentlich gibt dir das erste Anhaltspunkte. – Red.

ARCHIV-ANFRAGE

Da ich mir nicht jede Ausgabe von *Retro Gamer* leisten kann (das ist keine Kritik am Preis!), wollte ich fragen, ob es schon Berichte zu den folgenden Spielen gab: *Space Harrier, Shadow of the Beast, Panza Kick Boxing, Escape from Normandy, Park Patrol* und *Phoenix*. – Jürgen F.

Teilweise ja! Ob und in welchem Heft, kannst du selbst prüfen, denn auf kultboy.com führt der User Commodus ein inoffizielles Archiv: www.kultboy.com/index.php?site=kult/kultmags&id=494 (oben auf der Seite als Download-Link). – Red

RETRO-TERMINE

Prüft wie üblich bitte rechtzeitig vor dem Beginn der unten angeführten Veranstaltungen, ob und unter welchen Auflagen sie stattfinden.

BÖRSEN

Retro-Computertreff Niedersachsen #28
12. November 2022, Freizeitheim Döhren, Hannover
www.classic-computing.org/rct28/

HomeCon #71
19. November 2022, Bürgerhaus Alte Schule, Hanau (Heingrund)
www.homecon.org

Vintage Computer Festival Zürich
19.–20. November 2022, Preis (Tagesticket): 7,00 Euro
Rote Fabrik, Zürich, *https://vintagecomputerfestival.ch*

92. RETRO-AKTIV Treffen
25. November 2022, Chaos inKL. E.V., Kaiserslautern
http://www.retro-aktiv.de

Interface Kiel
26. November 2022, Jugendhaus Klausdorf
http://vccev.de

Connected 47
10. Dezember 2022, Kleine Stadthalle Uetersen
http://vccev.de

LuheCon
17. Dezember 2022, Marstall, Winsen
www.forum64.de

#G4L Gaming Expo-Festival
10.–12. Februar 2023, Preis (Tagesticket): 24,99 Euro
Messe Düsseldorf, *https://g4l.gg*

Amiga Wintertreffen
10.–12. Februar 2023, Dörphus, Großensee
www.amiga-winter-treffen.de

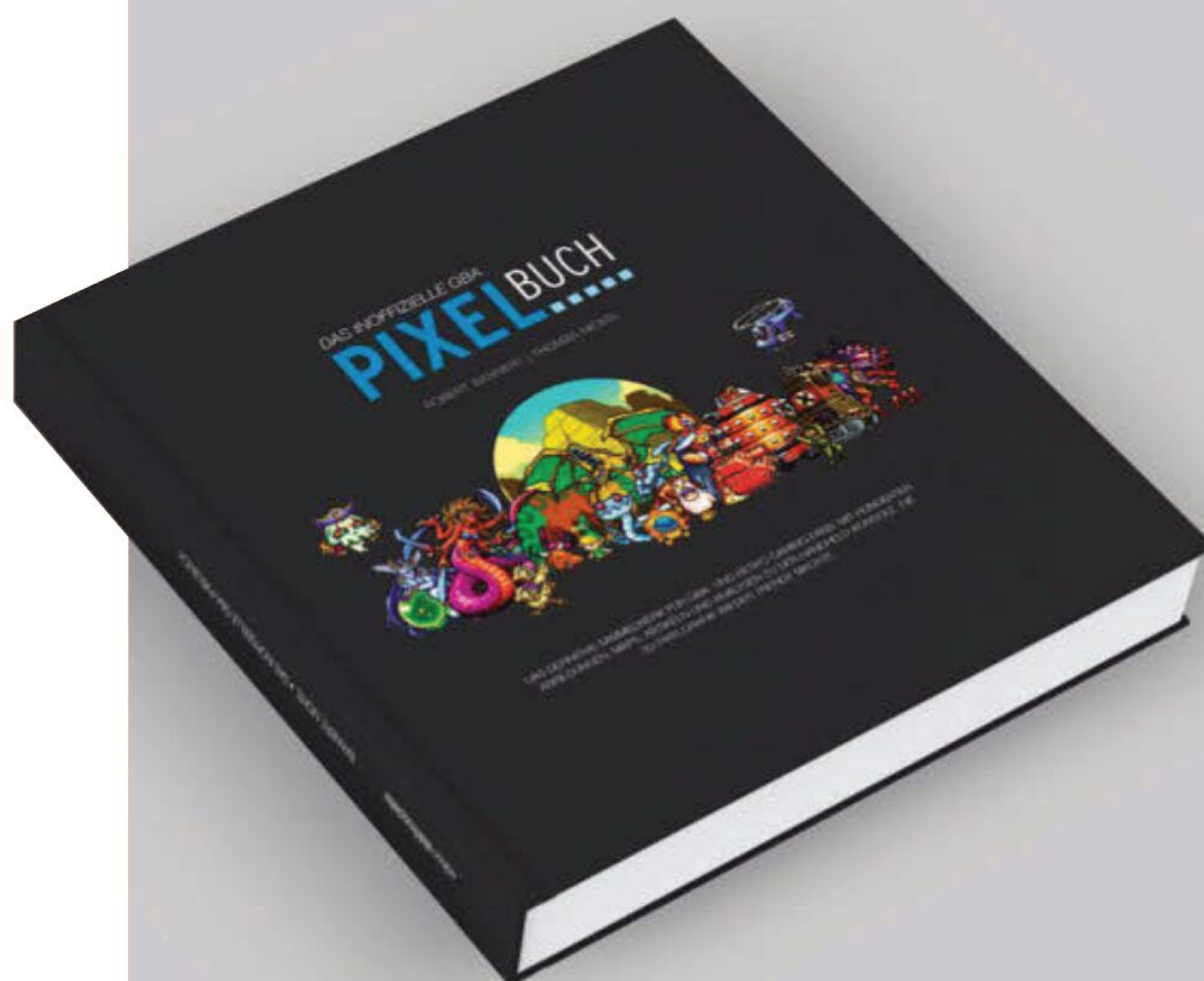
AUSSTELLUNGEN

Digital Retro Park e.V.
Offenbach a. M, öffnet aktuell jeden Samstag von 11–17 Uhr.
Eintritt 5 Euro, *www.digitalretropark.net*

Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt
Öffnet jeden 1. Samstag im Monat von 15–21 Uhr.
Eintritt 15 Euro, ermäßigt 7 Euro, *www.flipperundarcade.de*

Retro Games e.V.
Karlsruhe, öffnet jeden Samstag von 15–22 Uhr. Eintritt 10 Euro.
www.retrogames.info

Yesterchips Museum Haingrund
Öffnet an ausgewählten Donnerstagen (siehe Website) von 17–21 Uhr,
Eintritt frei. *www.yesterchips.de*



GBA PIXELBUCH

Robert Bannert und Thomas Nickel erstellen gerade für Bannerts Verlag edition elektrospieler *Das inoffizielle GBA PIXELBUCH*. Dabei handelt es sich um ein über 300 Seiten starkes Hardcover-Buch mit wertigem Papier im Format 21 x 21 Zentimeter. Es stellt mit großen, scharfen Screenshots die Pixelpracht auf dem Game Boy Advance dar – der im Prinzip typische 16-Bit-Grafik für die Hosentasche ermöglichte. Dazu kommen eigens angefertigte Abbildungen und Level-Karten zu bekannten Spielen, Hintergrundberichte und mehr.

Da das neue PIXELBUCH aufgrund der Papierkrise teurer ausfällt als die Vorgängerbände, gibt es ein Early-Bird-Vorverkaufspaket des laut Verlag spätestens im August 2023 erscheinenden Werks: Für 64,95 erhalten Vorbesteller das GBA-Buch im Kartonschuber und zusätzlich noch die erste Ausgabe von PIXELFIBEL – zu *The Legend of Zelda: The Minish Cap*.

Hier gibt es weitere Infos und die Vorbestell-Option:
www.elektrospieler.de/gba-pixelbuch/



VORSCHAU

Retro Gamer 2/2023 erscheint am 9.2.2023

Indiana Jones and the Last Crusade

Wir befragten das Team hinter dem klassischen Point-and-Click-Adventure, darunter Noah Falstein und David Fox, wie es zu Beauftragung, Konzeption und Durchführung kam.

IHR KÖNNT RETRO GAMER AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 166, ODER BESTELLEN UNTER shop.heise.de





Arkanoid

Erst gab es zwei Schläger und einen Ball in *Pong*, dann kamen bei *Breakout* farbige Backsteine dazu – und dann multiplizierte *Arkanoid* den Spaß mit Doppel-Lasern und vielem mehr.

Nicht nur *Pokémon* bewies, dass im kleinen Game Boy Platz genug war für große Spiele: *Super Mario Land* war ein episches Abenteuer – und der bestverkaufte Einzeltitel für Game Boy.

Leisure Suit Larry

Larry Laffer war schon immer eine Witzfigur. Dass der Möchtegern-Playboy aber auch wirklich witzig war und so viele Spiele auf den Leib geschneidert bekam, ist seinem Macher Al Lowe zu verdanken.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 Haar
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
retrogamer@emedia.de
www.emedia.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Jörg Langer, Anatol Locker

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Jörg Mühle

ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
DMV DER MEDIENVERTRIEB GmbH & Co. KG
Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 / 3019 1800
Fax: +49 (0) 40 / 3019-1815
E-Mail: info@dermedienvertrieb.de
Internet: dermedienvertrieb.de

LESERSERVICE
Bestellungen, Adressänderungen, Lieferprobleme usw.
eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541/ 800 09-126
Fax: +49 (0) 541/ 800 09-122
Internet: shop.heise.de
E-Mail: leserservice@heise.de

ABONNEMENT RETRO GAMER
Internet: emedia.de/rg-abo
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

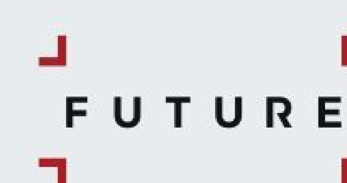
Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





eMedia GmbH

Copyright © 2022 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

MIT SPACE HEBEN SIE AB

DAS IST SPACE

Vollgepackt mit informativen Artikeln und atemberaubenden Fotos berichtet Space über die Technik der Weltraumfahrt, ebenso wie über Astronomie und kosmische Phänomene.

30 % Rabatt + Geschenk



TESTEN SIE 2 × SPACE

2 Ausgaben als Heft inkl. PDF
+ Geschenk nach Wahl

Jetzt bestellen:

www.emedia.de/space-mini

+



 (0541) 800 09 126

 leserservice@emedia.de

 eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

LC-POWER™

www.lc-power.com



GAMING 802W
WHITE_WANDERER_X



Das Midi-Tower-ATX-Gaming-Gehäuse 802W White_Wanderer_X ist ein weiterer Hingucker aus dem Hause LC-Power.

Mit dem weißen Mesh-Frontpanel sowie vier bereits integrierten 120mm-ARGB-Gehäuselüftern, wird ab Werk ein besonderer Blickfang geboten. Wer etwas mehr Farbe in sein System bringen will, kann durch die leicht getönte Seitenscheibe aus Hartglas das Innere des PCs ästhetisch zum Vorschein bringen.

Um auch bei langer Laufzeit die Komponenten nicht zu überhitzen, können bis zu acht Gehäuselüfter montiert werden. Somit steht einer hervorragenden Kühlleistung nichts mehr im Wege.

Mit Platz für bis zu vier Festplatten bzw. SSDs lassen sich all Ihre Daten im 802W sicher verstauen.

- **1x USB-C** (Gen. 3.2 1x1)
- **1x USB-A** (Gen. 3.2 1x1)
- **2x USB-A** (2.0)
- **3,5"-HDD-Käfig demontierbar**
- **Seitenteil aus Hartglas**
- **inklusive vertikalem PCI-Slot-Einbaurahmen**
- **inklusive vier 120mm-ARGB-Gehäuselüftern**
- **Farbsteuerung per Fernbedienung, per I/O-Panel oder per Mainboard-ARGB-Software**

White_Wanderer_X - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten! **www.lc-power.com**

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch